Belgien bfr 175,- Dänemark dkr 32,50 Griechenland dr 1.400 Italien Lit 8.300 Luxemburg Lfr 175,- Niederlande hfl 9,30 Österreich öS 60,- Schweiz sfr 7,90 Spanien Pts 720 ISSN 0946-6290 B 41045

COMPUTEC VERLAG

PC ACTION CD

09/97 DAS PROFI-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

NUR 7,90 DM +CD-ROM

Im Test des Monats: Acclaims Echtzeit-Sim City

Constructor

Star Wars-Action mit Force Feedback

Shadows of the Empire

Ihr AOL Zugang

Registrierungsnummer: 3S-5609-7956

Registrierungspasswort: COZILY-XENONS



MIT CD-ROM

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:

Computec Verlag • Reklamationen PC Action • Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

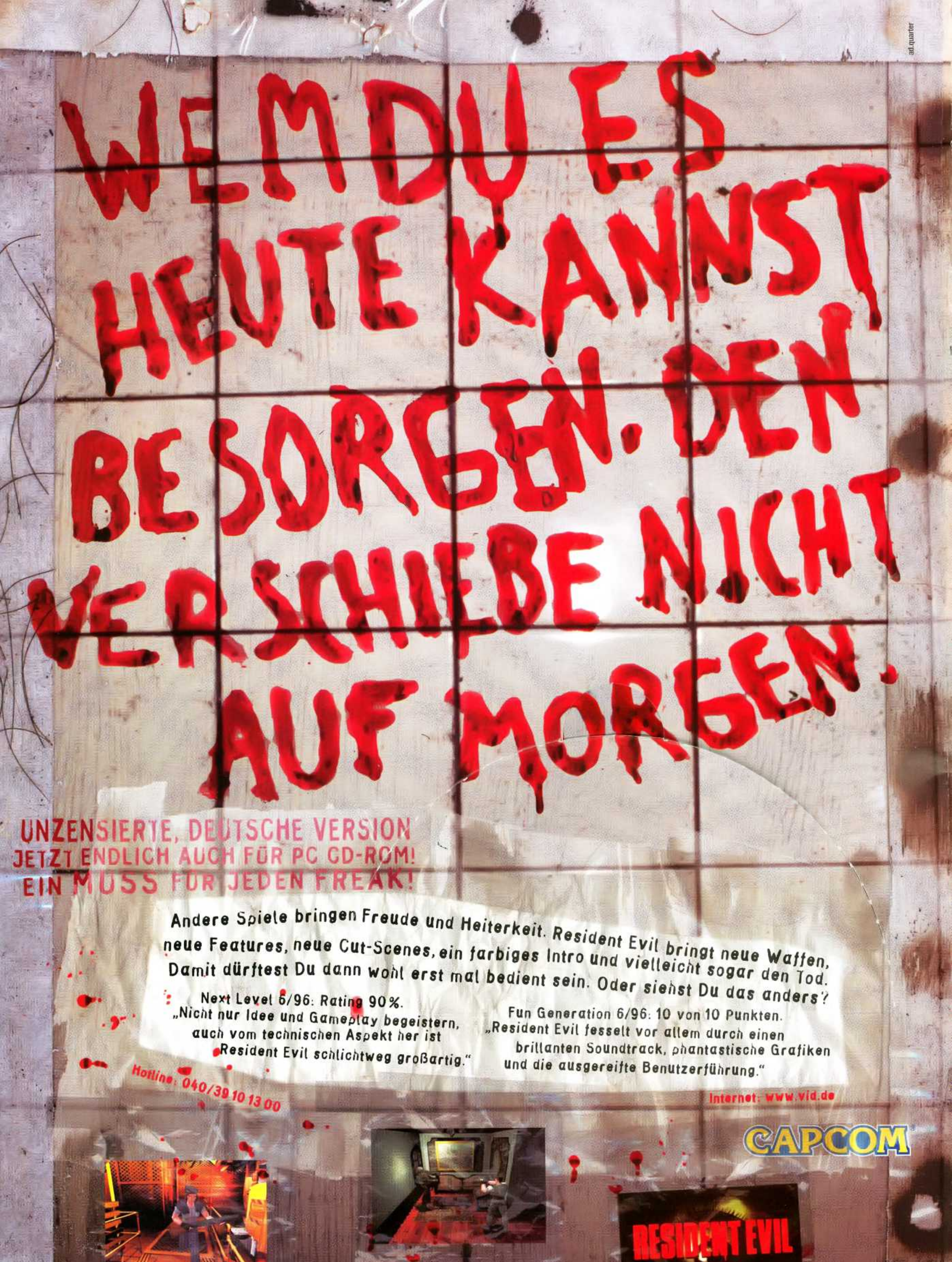
MIT GRÖSSTEM TIPS & TRICKS-TEIL

Spieletips zu: Dungeon Keeper, Carmageddon, X-COM Apocalypse, Der Industriegigant, Anstoß 2 u.v.m.

Getestet: Resident Evil, F-16, Anstoß 2, Little Big Adventure 2

Brandneu: Battle Isle IV: Incubation, Dark Colony, Anno 1602 u.v.m.




WEM DU ES
HEUTE KANNST
BESORGEN. DEN
VERSCHIEBE NICHT
AUF MORGEN.
UNZENSIERTE, DEUTSCHE VERSION
JETZT ENDLICH AUCH FÜR PC CD-ROM!
EIN MUSS FÜR JEDEN FREAK!
Andere Spiele bringen Freude und Heiterkeit. Resident Evil bringt neue Waffen, neue Features, neue Cut-Scenes, ein farbiges Intro und vielleicht sogar den Tod. Damit dürftest Du dann wohl erst mal bedient sein. Oder siehst Du das anders?
Next Level 6/96: Rating 90%.
„Nicht nur Idee und Gameplay begeistern, auch vom technischen Aspekt her ist Resident Evil schlichtweg großartig."
Fun Generation 6/96: 10 von 10 Punkten.
„Resident Evil fesselt vor allem durch einen brillanten Soundtrack, phantastische Grafiken und die ausgereifte Benutzerführung."
Hotline: 040/39 10 13 00
Internet: www.vid.de
CAPCOM
RESIDENT EVIL
Capcom Co., Ltd. 1996/1997. All rights reserved
Capcom® is a registered trademark of Capcom Co., Ltd.

AUSSICHTEN

Zwar schütteten die Spielehersteller die Sommerlöcher in den letzten Jahren immer weiter zu, saisonale Schwankungen gibt es aber immer noch. Die PC Action Redaktion schaut deswegen mit einem weinenden und lachenden Auge in die nahe Zukunft.

Alex: Kollegen, ich sage nur 26, 13, 22, 24. Ihnen ist hoffentlich klar, was das bedeutet?

Christian M.: Versuchen Sie wieder die durchschnittliche Abweichung einer Granate bei Windstärke 13 anhand der Gausschen Kurve zu berechnen, um die effektivste Plazierung Ihrer Mörser festzustellen?!

Alex: Nein, das ist kein Spiel, sondern die Wirklichkeit. Ich weiß, bei Ihnen verschwimmen zusehends die Grenzen, aber diese Ziffern geben die Anzahl der getesteten Spiele der letzten vier Ausgaben wieder. Wir haben die Talsohle längst durchschritten. Als E3-Veteran sollten Sie wissen, wie das jetzt weitergeht!

Christian B.: Verstehe, Sie spielen auf die ca. 300 angekündigten Spiele an, die alle noch vor Weihnachten einem aufwendigen Testverfahren unterzogen sein wollen. Moment, das wären im Durchschnitt ungefähr 100 Spiele pro Ausgabe! An die vermutlich viel höhere Dunkelziffer möchte ich gar nicht denken...

Herbert: Sehen Sie es positiv. Alles Gute kommt von oben. Wenn die Spieleflut über uns hereinbricht, fallen vielleicht endlich auch ein paar schöne Testmuster für mich ab.

Christian M: Außerdem sollten Sie nicht vergessen, daß ein Teil der Spiele trotz Ankündigung erst sehr viel später erscheint. Wenn die Hersteller wieder Ende November merken, daß ihr Programm doch nicht mehr fertig wird und es gleich zehn Monate in das nächste Spielehoch verschieben, entspannt das die Lage.

Christian B: Oder aber ihr unfertiges Spiel auf den Markt werfen und dann langsam nachbessern. Bei diesem Gedanken muß ich ganz entschieden auf ein härteres Vorgehen gegen Bug-Software drängen. Gerade in der saisonalen Hochkonjunktur müssen wir die Spreu vom Weizen trennen.

Alex: Ausnahmsweise bin ich mal ganz Ihrer Meinung Herr Bigge. Schnellschüsse aus der Hüfte sind unverzeihlich. Eigentlich sollten die Hersteller selbst wissen, daß ihnen derartiges nachgetragen wird.

Christian M: Positives Denken, Kollegen! Ich denke da nur an Longbow 2, Tomb Raider 2, Starfleet Academy, Blade Runner und die vielen kurzweiligen Stunden, die ich damit verbringen werde.

Herbert: Sie haben gut lachen Herr Müller. Immer picken Sie sich die Rosinen aus dem Kuchen und wir bekommen, was übrig bleibt. Nebenbei scheinen Sie zu vergessen, daß bei der reinen Anzahl der ausstehenden Tests genüßliches Spielen getrübt wird. Ich für meinen Teil werde gleich jetzt meinen Urlaub nehmen, um für die bevorstehenden Strapazen gerüstet zu sein. Schließlich wird man nicht jünger!

Alex: Ich hoffe doch, daß Sie rechtzeitig für die ECTS-Messe wieder voll einsatzfähig sind. Dann werden wir nämlich sehen, was von den hochtrabenden Ankündigungen der Hersteller dieses Jahr wirklich den Spielern präsentiert wird.

DIE REDAKTION

CHRISTIAN MÜLLER, 30
Actionspiele, Simulationen
begeht wieder einmal einen Genre-Seitensprung und kann jetzt bei Lands of Lore: Götterdämmerung endlich seinen Außenbandriß kurieren.

HERBERT AICHINGER, 35
Actionspiele, Adventures
hat sich ob der bevorstehenden Spielewelle, bereits in den Urlaub verdrückt. Naja Herbert, freue Dich schonmal auf die Stapel auf Deinem Schreibtisch.

ALEXANDER GELTENPOTH, 24
Strategie, Rollenspiele
mokiert sich über seine gebrechlichen Kollegen, freut sich auf die guten Spiele, die da sicher kommen werden und schielt neidisch auf Lands of Lore 2.

CHRISTIAN BIGGE, 30
WiSims, Sport- und Rennspiele
kommt nur noch im Eishockey-Dreß ins Büro und versucht nach Atlanta jedem aufs Auge zu drücken, daß EA Sports die einzigen Messe-Highlights hatte.

Foto: Dirk Kartscher



Lands of Lore: Götterdämmerung

Seite 8





Lange hat es gedauert, doch endlich hielt das Böse seinen triumphalen Einzug auf die Monitore. Mit Dungeon Keeper gelang Bullfrog einmal mehr das "etwas andere" Computerspiel. Wie Sie Ihre Monsterhorden am effektivsten unter Kontrolle bringen, erfahren Sie in unserem ausführlichen Tutorial vom Strategieexperten Uwe Symanek.

Inhalt

Rubriken

Seite 52







Test des Monats: Constructor

Frischen Wind bringt Acclaim ins Echtzeit-Genre. Als Baulöwe haben Sie die Gewinnmaximierung im Sinn und wollen die ganze Stadt unter Kontrolle bringen - mit allen Mitteln. Gespannt auf den Test? Ab Seite 52 geht's los!

Aktuelles

Vorschau

TESTS

SPIELERFORUM

SPIELETIPS

KURZTIPS

HARDWARE

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 28

THEMA DES MONATS
Shadows of the Empire

Das Star Wars-Jubiläumsjahr ist noch lange nicht zu Ende. Mit dem Arcade-Actionspiel Shadows of the Empire steht schon der nächste Titel aus den Lucas Arts-Werkstätten ins Haus. Mit 3D-Beschleunigung und Force Feedback-Technologie soll ein HighTech-Exempel statuiert werden.



SEITE 96

SPIELETIPS
Dungeon Keeper + X-COM 3

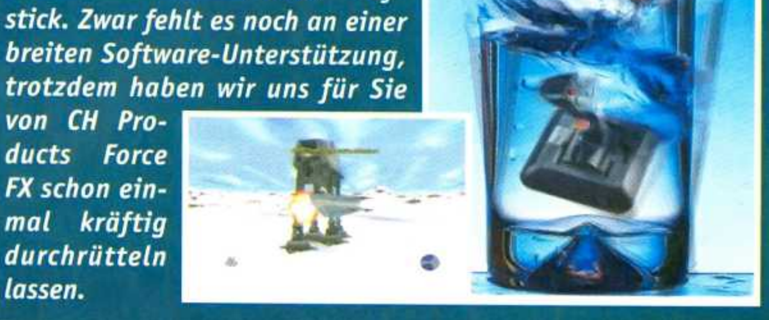
Zwei ganz besondere Strategie-Highlights des Jahres stehen in dieser Ausgabe im Mittelpunkt. Mit unseren tiefergehenden Spieletips jedenfalls können Sie in jedem Fall den fast perfekten Bösewicht mimen oder auch als erfolgreicher Alienjäger auftreten.

SEITE 44

Hardware CH Force FX



Schon ist er da, der erste elektromotorbetriebene Force Feedback Joystick. Zwar fehlt es noch an einer breiten Software-Unterstützung, trotzdem haben wir uns für Sie von CH Products Force FX schon einmal kräftig durchrütteln lassen.



ANZEIGE

CARMAGEDDON PRÜFUNGSFRAGEN — TESTBOGEN

Hinweis für die Beantwortung der Fragen: Bei Fragen mit vorgedruckten Antworten können eine oder mehrere Antworten richtig sein. Jeweils richtige Antworten sind in den dazugehörigen Kästchen anzukreuzen. Bei Fragen nach Zahlen sind diese in die dafür vorgesehenen Kästchen einzusetzen.

Vom Schüler auszufüllen

Name: ☐ geboren am: ☐

Vorname: ☐ Prüf-datum: ☐

Fahrschule: ☐

Ich versichere, die nachfolgenden Fragen mit allen, mir zur Verfügung stehenden Hilfsmitteln beantwortet zu haben.

Unterschrift: ☐

Vom Prüfer auszufüllen

	Fehlerpunkte			bestanden	
	Seite 1 - 4	Tatsächliche Fehlerpunkte	Zulässige Fehlerpunkte	ja	nein
Klasse 1a ☐			7		
Klasse 1b ☐			7		
Klasse 2 ☐			7		
Klasse 3 ☐			7		
Klasse 4 ☐			7		
Klasse 5 ☐			7		
Panzer ☐			7		

FUNSOFT

Bemerkungen:

STAINLESS SOFTWARE LTD

geprüft von:

SCi

R= Rhetorische Frage K= Fangfrage (Achtung!) WSDF= Was soll diese dämliche Frage?!?!?!

1. Was wird in dieser Situation gleich passieren?

- ☐ Es fängt an zu schneien und es besteht erhöhte Rutschgefahr.
- ☐ Die Fahrer steigen aus, fassen sich an den Händen und beginnen zu singen.
- ☐ Es wird gleich eine Menge Blech fliegen.

3

R 140 • K 08/15 • WSDF 134/29

2. Was haben Sie zu tun, wenn Sie sich diesem Verkehrszeichen nähern?

- ☐ Geschwindigkeit anpassen.
- ☐ Geschwindigkeit drastisch erhöhen.
- ☐ Mit der Beifahrerin in ein entlegenes Waldstück fahren und die Sitze zurückklappen.

3

R 140 • K 08/15 • WSDF 134/29

3. Sie fahren mit Ihrem Fahrzeug geradewegs auf diesen Unfall zu. Wie reagieren Sie in dieser Situation?

- ☐ Ich versuche, den Unfallort weiträumig zu umfahren.
- ☐ ...ääh...hmm....pfffft.....weiß nich'!
- ☐ Ich löse meinen Gurt und fahre mit Höchstgeschwindigkeit hinein um meinen Crash Bonus zu erhöhen.

3

R 140 • K 08/15 • WSDF 134/29

Summe ☐

4. Was hat der Fahrer des roten Fahrzeugs hier falsch gemacht?

- ☐ Er hat sein Tempo vor der unübersichtlichen Kurve nicht gedrosselt.
- ☐ Er ist nicht schnell genug in die Kurve hineingefahren. Das schwarze Fahrzeug fliegt nicht hoch genug.
- ☐ Nichts! Der Fahrer hat sich optimal verhalten.

3

R 140 • K 08/15 • WSDF 134/29

5. Was haben Sie bei diesem Verkehrszeichen zu beachten?

- ☐ Nachdem ich hier geparkt habe, muß ich das Papier hinter meinem Scheibenwischer entfernen, damit der Regen es nicht aufweicht.
- ☐ Ich habe dieses Schild noch nie im Leben gesehen.
- ☐ Sie dürfen halten, um Mitfahrer aussteigen zu lassen.

3

R 490 • K 11/31 • WSDF 123/456

6. Wie reagieren Sie, wenn Ihnen dieser nette Herr in der linken oberen Ecke dicht auffährt?

- ☐ Da ich seine Visage nicht mag, versuche ich sein Fahrzeug zu zerstören.
- ☐ Ich habe Angst und wechsle vorschriftsmäßig die Spur, um ihn passieren zu lassen.
- ☐ Ich mache eine Vollbremsung und verursache eine Massenkarambolage.

3

R 140 • K 08/15 • WSDF 134/29

Summe ☐

Summme

Lands of Lore: Götterdämmerung • Rollenspiel

LICHTBLICK IM

An unüblicher Stelle lesen Sie in dieser Ausgabe eine Art Vorschau-Artikel. Der Grund? Zwei Tage vor dem Produktionsende überraschte uns ein Anruf der Westwood Studios, der eine erste spielbare Version des seit über zwei Jahren in der Entwicklung befindlichen Rollenspiels Lands of Lore: Götterdämmerung ankündigte. Wir haben sofort umdisponiert, um einen ersten Eindruck des zweiten Teils der Westwoodschen Fantasy-Saga vermitteln zu können.

Was waren das noch für Zeiten, als man sich über Wochenenden hinweg einsperren konnte, allerlei Kräuter und Lebensmittel in den Lederbeutel füllte, mystische Schriftrollen studierte, das Kettenhemd anlegte, die Klinge schärfte und zu dunklen Dungeons oder verwunschenen Wäldern aufbrach. Es war die Zeit von Ultima, Wizardry, Might & Magic und Eye of the Beholder. Aber wie lange ist das jetzt schon her? PC-Rollenspiele fristen seitdem ein freudloses Dasein. Lediglich Stonekeep und in Ansätzen Daggerfall konnte die dürstende Gemeinde am Leben erhalten. Aufgrund der heutzutage notwendigen technischen Standards scheuen viele Entwickler die langen Entwicklungszeiten und die damit verbundenen Investitionen. Seit den beiden Eye of the Beholder-Spielen aber haben die Westwood Studios nie ein Hehl daraus gemacht, wie sehr ihnen dieses kreative und phantasievolle Genre am Herzen liegt. Nach den beiden Beholder-Abenteuern unterstrich man mit dem ersten Teil von Lands of Lore zuletzt 1993 die Kompetenz in Sachen Rollenspiel. Seitdem wird von einem 25-köpfigen Team unermüdlich an Lands of Lore: Götterdämmerung getüftelt. Daß dies solange gedauert hat, hängt zunächst mit den hohen Ansprüchen an Umfang und Stimmigkeit des Spieldesigns für eine derart interaktive Fantasywelt zusammen. Zum anderen aber mußte sich Westwood in der langen Entwicklungszeit immer wieder neu den rasend schnell veränderten Hard- und Software-Gegebenheiten anpassen. Pentium-Prozessoren, quartalsweise steigende MHz-Taktungen, neue Grafik- und Soundkarten und nicht zuletzt MMX-Befehlssätze mußten nach und nach berücksichtigt werden. Aber schon die ersten Spielstunden zeigen, daß es sich gelohnt hat und das Ergebnis ein typisches Westwood-Statement ist: Innovatives Spieldesign wird Teil eines audiovisuellen Erlebnisses.

"In Lands of Lore haben wir derart viel Musik gepackt, daß sie über zwei Audio-CDs füllen würde."
Frank Klepacki, Senior Composer

Die Zauberformel der Amerikaner ist, Grafiker, Screen-Designer, Autoren und Komponisten so früh und so tief wie möglich in die eigentliche Programmierarbeit einzubinden. Auf diese Weise können diese ihre Vorstellungen viel besser in die technischen Rahmenbedingungen einbinden. Andere Spiele zeigen, wie oftmals hervorragende Ideen in der mangelhaft abgestimmten technischen Umsetzung verpuffen. Und wieviele Spiele gibt es, die z.B. über eine hervorragende Engine verfügen, aber deren Spielablauf durch ein mieses Design zunichte gemacht wird? Westwood versucht hier, einen Mittelweg zu gehen und die Bedürfnisse, aber auch die Möglichkeiten aller Beteiligten unter einen Hut zu bringen. Mit Erfolg.



GENRE




Während der Konversationen werden Videobilder von Schauspielern in die gerenderten Hintergründe gestanzt: das Ergebnis überzeugt.



Luthers magische Fähigkeiten beruhen auf dem Vermächtnis seiner Mutter. Allerdings lernt auch er im Laufe des Spiels einiges dazu.

Triumph von Design und Technik

Götterdämmerung knüpft an die Ereignisse des ersten LOL-Teils an und erzählt die Geschichte des Königreichs Gladstone und Luthers, dem bürgerlichen Sohn der getöteten Hexe Scotia. Neueinsteiger müssen um die damaligen Geschehnisse aber nicht wissen, da in einer weitausholenden Erzählung alle Zusammenhänge seit Anbeginn der Welt dargelegt werden (sie Das Epos). Der Spieler erlebt LOL 2 in der Rolle Luthers gewohntermaßen aus der Ich-Perspektive. Aber er ist auf sich allein gestellt, eine Heldengruppe kann nicht geformt werden. Je nach Performance des eigenen PCs kann die 3D-Engine bis zum Vollbild vergrößert werden. Mit verschiedenen Detaileinstellungen wird das jeweilige System konfiguriert, wobei mehr RAM mehr Grafik bedeutet. Westwood nutzt im Systemspeicher einen sog. Texture Cache. Je mehr zur Verfügung steht, desto höher ist die Auflösung der Texturen. Ähnlich Lucas Arts Outlaws kombiniert LOL's Grafik-Engine Polygonwelten mit Bitmap-Objekten und Charakteren. Allerdings sind diese von bestechender Qualität, sie wurden komplett gerendert und stehen entsprechend der Performance in unterschiedlichen Auflösungen zur Verfügung. Neben der Programmierleistung aber besticht vor allem das Styling des Rollenspiels. Ohne Übertreibung darf gesagt werden, daß Götterdämmerung zu den optisch und akustisch imposantesten Werken der Computerspielgeschichte gehören wird. In der märchenhaften und glaubhaft erzählten Story enfaltet sich eine Farb- und Formenvielfalt, die ihresgleichen sucht. Aber auch Musiker und Soundtechniker haben sich bei Westwood erneut selbst übertroffen. Ein wahrlich poetischer Klangteppich begleitet Luther durch die 20 ersonnenen Welten, die alle mit eigenen Themen ausgestattet wurden. Prasselndes Fackelfeuer oder Stimmen können dank 3D-Sound im Raum bestimmt werden und verändern sich realistisch, wenn man seine Position verändert. Komplettiert wird dies durch den überzeugenden Einsatz spielfilmartiger Videotechnologie, die in der Kombination mit Renderanimationen oder der 3D-Engine ein-

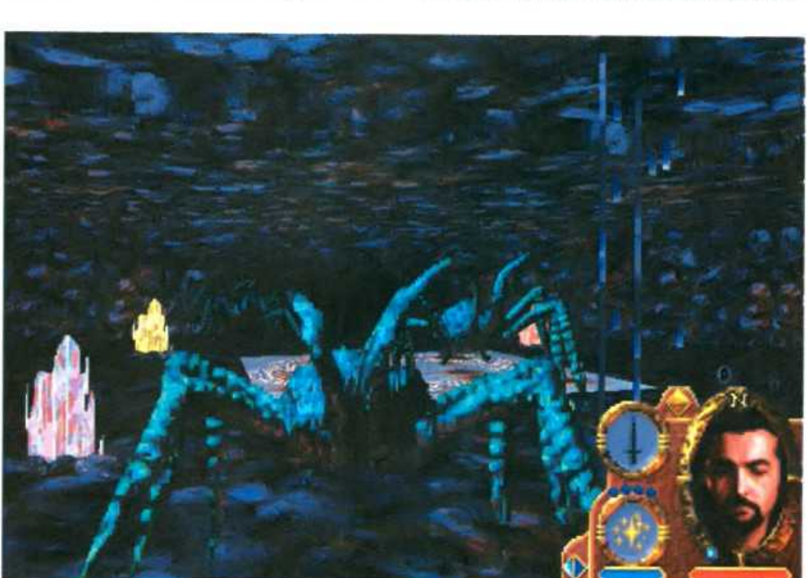
> ***"Es klingt simpel: Eine der aufregendsten Eigenschaften Lands of Lores ist seine epische Hintergrundgeschichte."***
> *Louis Castle, Executive Vice President*



Das Inventory (oben) klappt bei Bedarf aus Luthers immer präsentem Eigenschaftsbild heraus.



Trotz des Verzichts auf Polygon-Charaktere, wirken alle Wesen in Lands of Lore sehr realistisch. Sie wurden wie dieser doppelköpfige



Panther und die ersten spinnenhaften Ausgeburten des belialschen Muttertiers fein säuberlich gerendert und als Bitmap verwendet.

gesetzt wird. Und obwohl LOL 2 über alle Elemente eines klassischen Rollenspiels verfügt, spielt es sich so leicht wie ein Adventure. Der Weltenentwurf ist nicht verkompliziert, es gibt keine kryptischen Magieregeln und unnötigen Konversations-Marathon. Die Spielumgebung begnügt sich nicht nur mit engen Gängen und dunklen Gewölben, sondern offeriert eine komplette Schöpfung mit mannigfaltigen Oberwelten, wie Dschungel, Städten oder Winterlandschaften. Für leidenschaftliche Rollenspieler legte das LOL-Team daneben besonderen Wert auf die KI der Computer-Charaktere. Nichts ist desillusionierender als dämliche, suicidsuchende Monster. Ein eigens entwickeltes System mit dem Namen "reactive environment" schafft Abhilfe. Feindliche Einheiten ergreifen sofort die Flucht, wenn sie sich unterlegen fühlen oder den Kampf zu verlieren scheinen. Bei seiner Flucht aus Gladstone z.B. verwandelt sich Luther in ein übermanngroßes Biest, tritt man auch nur in die Nähe eines Soldaten, schreit dieser vor Schreck auf und nimmt die Beine in die Hand.

Wir jedenfalls werden nun diese Ausgabe schnellstens zur Druckerei bringen, um uns am Wochenende einzusperren...

Christian Müller

"Lands of Lores Charaktere sind so unterschiedlich. Manche davon wird man lieben, anderen möchte man am liebsten den Kopf weghauen."

Frank Klepacki, Senior Composer



LANDS OF LORE: DAS EPOS

In den Schöpfungsmythen aller Zivilisationen finden sich Hinweise auf unsterbliche Wesen, die die Grundlage jeglicher Existenz gelegt haben. Es besteht kein Zweifel daran, daß uralte Götter einst die Sphäre der Menschen besucht haben. Die Welt der Sterblichen ist für die Ahnengötter etwas Besonderes. Wer unaufhörlich in der Verantwortung steht, der braucht auch einmal Muße. Die Ahnengötter genossen es, die Erde zu besuchen, sich treiben zu lassen und einmal nichts erschaffen zu müssen. Ein ehernes Gesetz verbot nämlich nach dem Schöpfungsakt jegliche Beeinflußung. Welch eine Wohltat für einen Gott. Doch es kam wie es kommen mußte und die ständige Konfrontation von Sterblichen und Unsterblichen konnte nicht funktionieren. Einer der bösen Ahnengötter war es, der die heilige Regel der Nichteinmischung brach. Sein Name lautete Belial.

Er fand Gefallen an der Rasse der Dracoiden und stattete die friedliebenden Wesen mit göttlichen Waffen und der Magie der Ahnengötter aus. Eine nie gekannte Kampfeslust entstand in den Dracoiden. Auch wenn Belial vom Rat der Ahnen dafür schwer gerügt wurde, konnten sie in das Geschehen nicht eingreifen ohne selbst das Gesetz zu brechen.

Die vernichtende Gewalt bekamen als erste die Hulinen zu spüren. Obwohl tapfere Jäger, hatten sie gegen die übermächtigen Waffen keine Chance. Doch als ihre Auslöschung bevorstand, konnte einer der Ahnen-Götter dem Unrecht nicht länger zusehen. Anu, seinen späteren Gefährten als Drarakel bekannt, beschloß die Hulinenrasse zu retten und stellte das Gleichgewicht der Kräfte wieder her.



So gerecht dies in den Augen der Ahnen war, auch er hatte gegen das oberste Gebot verstoßen. Belial und Drarakel mußten bezahlen, dem Treiben ein Ende gemacht werden. Drarakel wurde dazu verurteilt, Belial zu töten. Im Wissen um seine Hinrichtung schuf Belial unterhalb der Stadt der Ahnen ein gewaltiges magisches Muttertier, das nach seinem Tod die Energie der Ahnen aufsaugen würde, um ihn wiederzugebären.

Doch die Ahnen beschlossen nach Belials Tod ihre Stadt und die Sphäre der Sterblichen zu verlassen. Die magische Energie versiegte und das Muttertier verfiel in einen tiefen Schlaf. Drarakel wurde auserkoren, über das Monstrum zu wachen und wurde so zum Hüter des menschlichen Schicksals. Über Jahrtausende geschah nichts, bis die Gier der Hexe Scotia das



Unheil brachte. Einst die Geliebte des Prinzen von Gladstone, wurde sie verstoßen und sann Zeit ihres Lebens auf Rache. Nachdem sie ihren Sohn Luther geboren hatte, wollte sie den inzwischen gekrönten Richard töten. Um in seine Nähe zu kommen, suchte sie ein uraltes magisches Artefakt. Die Niedermaske erlaubte es ihr, jede beliebige Gestalt anzunehmen. Die Maske aber war eines der letzten Relikte der Ahnengötter und ihre Magie erweckte das große Muttertier.



Scotias Plan schlug fehl und sie wurde von einem der großen Helden Gladstones erschlagen. Im Moment des Todes konnte sie noch Teile der Verwandlungsmagie an Luther übertragen. Aber eben nur Teile. Luther konnte sich zwar verwandeln, aber er war nicht in der Lage es zu steuern. Auf der Suche nach Heilung, schlug sich der genervte Luther bis nach Gladstone durch. Dort wurde er von den Soldaten sofort festgesetzt und eingekerkert, gestraft für die Vergehen seiner Mutter. Derweil sammelt das Muttertier weiterhin Energie für Belials Wiedergeburt. Durch eine glückliche Verwandlung gelingt es Luther, seinem Gefängnis zu entkommen. In der Hoffnung auf Heilung seines Fluchs sucht er Drarakel auf.



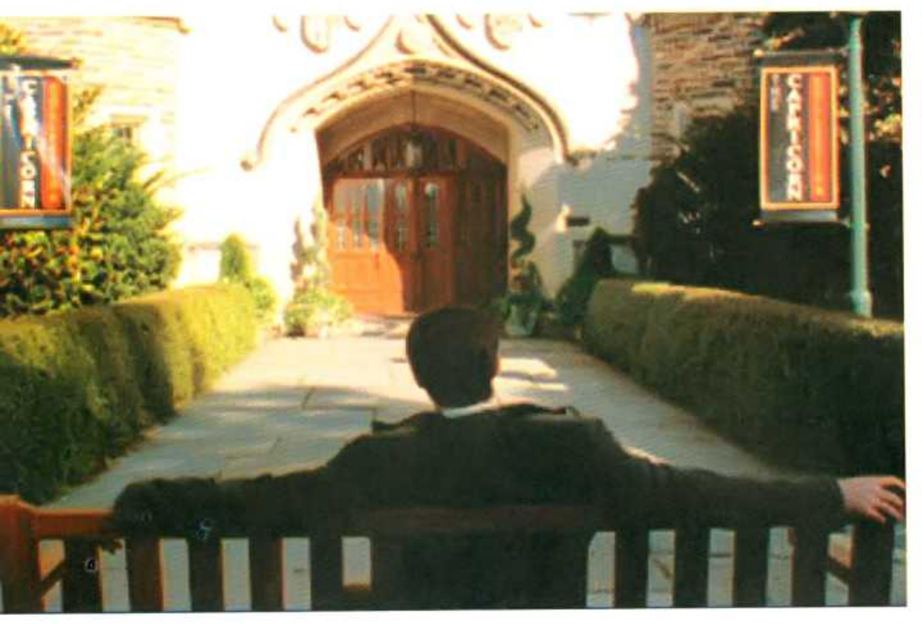
Der ehrwürdige Ahnengott darf ihm aber nicht helfen und schickt ihn auf den südlichen Kontinent. Dort trifft Luther auf Gladstones Mystikerin Dawn, die ebenfalls die Gefahr des Muttertiers wahrnimmt. Alleine Luthers innewohnender Rest der Ahnenmagie ist es, der das Böse besiegen, aber auch Belials Reinkarnation einleiten kann...



Mit viel Phantasie und sicherem Blick für die Schönheiten der Natur entwarfen die Designer eine faszinierende, fremde Welt. Oben eine Dschungel-Szene, unten Dawn, Gladstones machtvolle Mystikerin.

Voraussichtlich:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, General Midi		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption	Sprache:	Deutsch
Hersteller:	Westwood Studios	Erscheint:	September

[x] Action [x] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft



Temujin: The Capricorn Collection

ADVENTURE **Wie macht man einen Film interaktiv?**

Das Genre des Interaktiven Films scheint so gut wie tot zu sein, aber die junge Software-Company SouthPeak Interactive wagt just auf diesem Gebiet einen Neuanfang. David Johnston von SouthPeak ist jedenfalls der Ansicht, daß es nicht die Videosequenzen an sich waren, die die Spieler langweilten, sondern die Art und Weise, wie sie in die Games implementiert wurden. Als vor ca. eineinhalb Jahren die Arbeit an Temujin: The Capricorn Collection aufgenommen wurde, entschloß man sich daher, das Spiel auf der Grundlage von realistischen FMV-Sequenzen aufzubauen, aber in Sachen Gameplay alles anders zu machen als bisher üblich. Möglich soll dies durch die Video Reality-Technologie werden, die es den Spielern erlaubt, eine aktivere Rolle zu übernehmen und tatsächlich nach Belieben in der Spielewelt herumzuwandern. Dort dreht sich alles um ein fiktives Museum mit einer Sammlung von Schätzen des alten Mongolenherrschers Dschingis Khan. Der Spieler deckt eine Verschwörung gegen den Präsidenten der Vereinigten Staaten auf, in dem ein kraftvoller antiker Zauber die entscheidende Rolle spielt. Der Schlüssel zu diesem Zauber findet sich irgendwo in Temujins Schatz, der Capricorn-Collection. Als Release-Termin für Temujin wird der September 97 angepeilt. **ha**

Mit Temujin: The Capricorn Collection versucht Southpeak, das Genre des Interaktiven Films durch Verbesserungen im Gameplay neu zu beleben.



Info: http://www.southpeak.com

Azaria

ADVENTURE **Mystik im Net**

Azaria, das von Insidern als „Myst online“ charakterisiert wird, ist das erste Produkt des texanischen Softwarestudios Singularity. „Wir wollten ein Adventure mit Inventar und integrierten Puzzles machen, das grafisch ebenso ansprechend ist wie Myst - insofern fassen wir den Vergleich als Kompliment auf“, kommentiert Rick Gonzalez, der Entwicklungschef von Singularity.

Trotzdem wird es sich bei Azaria nicht lediglich um einen weiteren Myst-Klon handeln, denn das Game bietet über Singularitys Mass-Play-Technologie Multiplayer-Fähigkeiten über Internet. Das Besondere daran ist, daß das Spiel weitgehend serverunabhängig abläuft - dadurch wird es beispielsweise möglich, einen im Single-Player-Modus erreichten Spielstand ins Internet-Game zu übernehmen. Die Multiplayer-Komponente verleiht dem Spiel durch die Interaktion mit anderen Spielern auch eine Art Rollenspiel-Element, das durch das integrierte Magiesystem noch stärker betont wird. Azaria kommt im Herbst dieses Jahres auf den Markt - ein Demo kann man sich schon jetzt auf der unten genannten Webseite herunterladen. **ha**



Unverkennbar orientiert sich Singularitys multiplayerfähiges Adventure Azaria an der Optik von Myst.

Info: http://www.massplay.com/business/singularity//products.html



G-Police

ACTION **Helikopter-Jagd à la Bladerunner**

Neben Formel 1 ´97 bastelt Psygnosis derzeit an einem weiteren Direct3D-Vorzeigespiel mit dem Titel G-Police. Als Mitglied einer privaten Polizeitruppe sorgt man in einem düsteren Metropolen-Szenario des Jahres 2097 für Ruhe und Ordnung. Die 35 angestrebten Missionen sollen sich auf fünf Kampagnen erstrecken. In einer ersten Fassung gefielen besonders das angenehme, an Descent 2 erinnernde, Handling der futuristischen Düsen-Helikopter und vor allem die fantastischen Lichteffekte. Besonders die Voodoo-Chip-Karten brillieren hier auf ganzer Front. **cm**



Info: http://www.psygnosis.com

Turok

ACTION **Dinosaurier-Jäger**



In einem verlorenen Land muß es Einzelkämpfer Turok mit ganzen Batallionen genetisch veränderter Dinosaurier aufnehmen.

Acclaims Nintendo 64-Hit Turok erreicht unter tatkräftiger Mithilfe von 3D-Beschleunigerkarten nun doch noch die PC-Spieler. Und nur Besitzer solcher Zusatzhardware werden in dessen Genuß kommen. Mit einer herkömmlichen 3D-Engine wären die vielen Transparenz-Modi, Filterffekte oder das Mip-Mapping der Nintendo-Hardware nicht annähernd umzusetzen gewesen. Das Resultat kann sich aber absolut sehen lassen und übertrifft selbst mit der kleinsten Auflösung von 640x480 Bildpunkten sein Konsolenvorbild gleich um das Vierfache.

Interessant wird sein, zu sehen, ob die Entwickler, die auf den N64-Controller perfekt abgestimmte Steuerung verlustfrei auf die PC-Verhältnisse übertragen können. cm

Info: http://www.acclaim-nation.com



Agent Armstrong

ACTION **Gerenderte Mafiosi-Jagd auf 3D-Plattformen**

Virgins neuer Action-Held heißt Armstrong, Steed Armstrong. Eine witzige und zitatreiche Geschichte bildet den Hintergrund zu seinem ersten Abenteuer, in dem sich alles um die 30er Jahre, italo-amerikanische Syndikate, Nadelstreifenanzüge und jede Menge blaue Bohnen dreht. Der Superagent soll die Welt vor Spats Falconetti retten und jabt dabei in 25 Levels um die halbe Welt. Alle Hintergründe und Spielfiguren wurden dabei in farbenfrohem Comicstil komplett gerendert und machen mit zahlreichen Zoomeffekten auch von der Raumtiefe Gebrauch. Ab September darf man sich auf das kurzweilige mit Gags und Lachern gespickte Spektakel freuen. cm

Info: Grolier Interactive, 60 St. Aldates, Oxford, OX1 1ST, UK



Hat ganz schön Rasierklingen unter den Armen, diesen Muskelprotz führen Sie durch 25 Levels.

Xenocracy

ACTION **Space-Polizei im Sonnensystem**

Im Auftrag von Grolier Interactive entwickelt Simis (Terracide) derzeit das Weltraumspiel Xenocracy. Dessen Geschichte ist in unserem eigenen Sonnensystem angesiedelt, das von den Auseinandersetzungen zwischen vier unterschiedlichen Kolonien erschüttert wird. Als Mitglied einer interplanetaren Polizeitruppe sollen die Streithähne von der Erde, dem Merkur, Mars und der Venus zur Raison gebracht werden. Neben den Weltraumgefechten muß man dazu auch auf die Planetenoberflächen abtauchen. Interessant ist, daß man die Cockpitanzeigen frei konfigurieren kann und, über eine Art Ressourcen-Management, in der Lage ist, neue Waffen zu entwickeln. cm

Info: http://www.grolier.com



Alle Schiffstypen werden anhand von Polygonen dargestellt.

Take no Prisoners

ACTION **Schüsse von oben**

Anders als erwartet, wird es sich bei Take no Prisoners, das Raven Software gerade für Red Orb Entertainment produziert, nicht um einen traditionellen 3D-Shooter aus der Ich-Perspektive handeln. Die Entwickler wollen sich wohl bewußt von hochkarätiger Konkurrenz, wie Daikatana, Half-Life und Unreal, absetzen und entschieden sich u. a. deshalb für die Vogelperspektive. „ Wir hätten Take no Prisoners auch als 1st Person-Game realisieren können, aber wir glauben nicht, daß es dann genauso gut wäre", kommentiert Steve Schreck von Red Orb die Entscheidung.

Die Story des Games bietet gegenüber anderen Shootern wenig Neues: sie spielt in der Stadt San Antonio, die gerade einen Atomkrieg überstanden hat, und der wortkarge Söldner Slade hat den Auftrag, die einzige verbliebene Energiequelle, die in einer großen Kuppel verborgen ist, für die Stadt zu sichern. Es ist jedoch alles andere als leicht, an die Kuppel heranzukommen, denn überall in den Straßen lungern Störenfriede, Mutanten, Mechs und andere zwielichtige Gesellen herum, die Slade bei der Erfüllung seiner Mission behindern. Die sieben Zonen der Stadt, die insgesamt 20 verschiedene Territorien umfassen, sind durch diverse Verkehrsmittel miteinander verbunden. Bewohnt werden sie von 22 verschiedenen Arten von Gegnern, auf deren unterschiedliche Eigenschaften sich Slade bei der Auswahl seiner Taktik einstellen muß. Take no Prisoners, das auch mit sechs verschiedenen Multiplayer-Optionen aufwartet, wird voraussichtlich im Oktober fertiggestellt sein. ha

Info: http://ravensoft.com



Spätsommer 1997





In Echtzeit müssen Sie Schritt für Schritt den Aufbau Ihrer Kolonie managen. Sie werden mit ausbrechenden Vulkanen, Tornados, tödlichen Viren, sozialen Unruhen und einer abtrünnigen Splitterkolonie konfrontiert.

So wenig Zeit - und soviel zu tun



Egal für welches Szenario oder Modus (Solo oder Multiplayer via Modem, LAN oder Internet) Sie sich entscheiden, die Herausforderung ist gewaltig und Gefahr allgegenwärtig. Sie sind der Schöpfer! Aber haben Sie auch das Zeug zum Herrscher?

Kostenloser Sierra - Katalog CD - ROM

Sierra Coktel Deutschland,
Robert-Bosch-Str. 32,
D-63303 Dreieich

Name : ____________________

Vorname : ____________________

Sraße : ____________________

____

PLZ/Ort : ____________________



http://www.sierra.de

Max Payne

ACTION Des Herzogs denkender Bruder


Max Payne treibt sich als verdeckter Ermittler in den Glasscherbenvierteln der Großstadt herum und will den großen Hintermännern des Verbrechens auf die Schliche kommen.

Max Payne, eine Kooperation von 3D Realms mit Remedy Entertainment, könnte das Zeug dazu haben, das Action-Genre buchstäblich auf den Kopf zu stellen: man gibt sich nämlich hier nicht mit simplem Geballer in aufwendig gerenderten 3D-Welten zufrieden, sondern plant ein Game im Comic-Stil, das auch mit einem differenzierten Plot aufwarten kann. Sie übernehmen darin die Rolle von Max, einem Undercover-Polizisten, der sich in den dunklen Ecken der Großstadt mit allerlei kriminellem Gesindel konfrontiert sieht. Paynes Familie fiel einem Mordanschlag zum Opfer, und er selbst steht unter dem Verdacht, seinen Chef umgebracht zu haben. Die Suche nach den wahren Übeltätern führt den Helden durch allerlei düstere Locations und gipfelt im Showdown mit den großen Verbrechern, die im Hintergrund die Fäden ziehen.

3D Realms und Remedy arbeiten an Versionen des Spiels für alle gängigen 3D-Beschleunigerkarten und implementieren voraussichtlich grafische Effekte, wie Transparenz, Nebel und MIP-Mapping. Wahrscheinlich werden Sie das Geschehen, ähnlich wie beispielsweise in Tomb Raider, aus verschiedenen Kamerawinkeln wahrnehmen können - auch die Möglichkeit, die Perspektive zu wechseln, dürfte vorgesehen sein. Bislang gibt es weder von 3D Realms noch von Remedy Aussagen bezüglich eines Release-Termins. **ha**

Info: http://maxpayne.extreme3d.com

GERÜCHTE & NOTIZEN

__Activision__ hat es geschafft, die Rechte am __Brettspiel Civilization__ von Avalon Hill zu erstehen. Damit verbunden ist die Möglichkeit, eine unbegrenzte Anzahl an interaktiven Titeln auf der Basis dieses Regelwerks zu entwickeln und zu veröffentlichen. Da das Gesellschaftsspiel bekanntermaßen Vorbild für __Microprose__' und Sid Meiers __Civilization__ war, dürfte die weitere Entwicklung zwischen den beiden Softwarehäusern mit Spannung verfolgt werden dürfen.

__Lucas Arts__ kündigte die Veröffentlichung einer dritten Compilation an. Die __Lucas Arts Archives Vol. 3__ werden The Dig, Vollgas, Monkey Island 1 & 2 sowie Afterlife enthalten. Außerdem dabei ist der __Super Sampler 2__, der spielbare Demos von X-Wing vs. TIE Fighter, Outlaws, Yoda Stories, Indiana Jones and his Desktop Adventures und vor allem des langerwarteten Jedi Knight enthalten soll.

Neuer Deathmatch-Plan! __Id Software__ will __MultiPlayer-Matches__ für rund 200 Spieler gleichzeitig auf einem Internet-Server realisieren. Für den ehrgeizigen Plan benötige man wahrscheinlich zunächst einen __Pentium 2- Rechner mit 300 Mhz__, dieser würde aber ja nicht mehr lange auf sich warten lassen, ließ sich John Carmack von id entlocken.

__3Dfx Interactive__ wird definitiv nicht den Beschleuniger-Chip für eine geplante Next-Generation-Konsole von __Sega__ herstellen. Noch ist unklar, wer jetzt das Grafiksystem für den geplanten __Saturn-Nachfolger__ entwickeln soll.

Wenn Sie diese Zeilen lesen, sollte __Microsoft__ bereits die neueste Version von DirectX mit der Versionsnummer 5.0 auf den Markt gebracht haben. Diesmal konzentrierte man sich auf einen verbesserten Zugriff auf die Direct3D-Routinen und eine konsequentere Hardwareerkennung und -ausnutzung. Schon in Kürze werden die ersten Spiele mit __DirectX 5.0__ erwartet.

Jane`s Combat Simulations

SIMULATION F-15 und Longbow im Anflug



Die Datenbanken und Insider-Information der Jane´s Information Group zeichnen schon seit einiger Zeit für authentische Grundlagen der Simulationen aus dem Hause Electronic Arts verantwortlich. Bis zum Jahresende werden mit dem Jet-Klassiker F-15 und dem Nachfolger zu Apache Longbow Neuentwicklungen erscheinen, die in erster Linie dem technologischen Fortschritt Rechnung tragen. Während Longbow 2 unter Direct3D-Einsatz die Optik im Bereich der Flugsimulationen nahezu revolutionieren wird, schafft F-15 mit ausgefuchsten Grafikroutinen verblüffend ähnliche Effekte, ganz ohne Zusatzhardware. **cm**

Info: Electronic Arts, Pascalstr. 6, 52076 Aachen.

The Need For Speed 2 - Special Edition

RENNSPIEL Nachschlag mit 3DFX-Support



Schon auf der E3 war die neue 3DFX-Version von The Need For Speed 2 zu bestaunen. Der neue Look stand EAs Rennspiel nicht nur außerordentlich gut, auch der Hardware-Hunger der Simulation wurde durch die 3D-Beschleunigung deutlich reduziert. Offensichtlich wird es aber keinen Patch der alten Version geben, sondern vielmehr eine aufgebohrte Special Edition, die dann den 3DFX-Support enthält. Zusätzlich sollen mit dem Ferrari 355, dem Ford Mustang Mach 3 und dem Italdesign Nazca C2 drei weitere Autos die NFS-Pisten befahren. Neue Kurse werden ebenfalls integriert, außerdem lassen sich die alten jetzt spiegelverkehrt bzw. rückwärts erkunden. Für Besitzer der alten Version wird es Upgrade-Möglichkeiten geben, spätestens im Herbst soll die Special Edition verfügbar sein. **cb**

Info: Electronic Arts, Pascalstr. 6, 52076 Aachen.

SIEMENS

Faxen und Surfen im Internet.

Mit der ISDN-PC-Karte von Siemens.

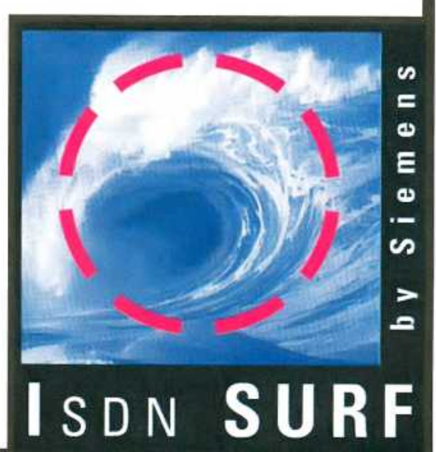
DM 177,–*

Die Datenautobahn ist die schnellste und vielleicht auch die spannendste Möglichkeit, um die Welt zu reisen.
Mit Siemens I-Surf haben Sie Ihre Fahrkarte fürs Internet in der Tasche und im PC.
Ergründen Sie das Internet, und erledigen Sie Ihre Geschäfte online. Sie versenden Faxe per Mausklick und lassen sich während Ihrer Abwesenheit vom integrierten Anrufbeantworter vertreten.
Mehr über I-Surf erfahren Sie unter: 089/722-36694

http://www.siemens.de/pn/ke

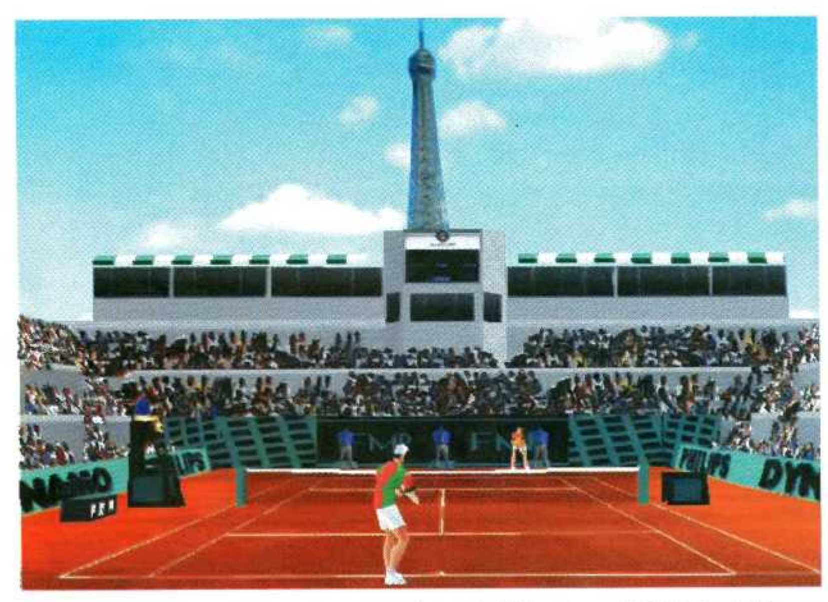
I-Surf.
So clever wie Sie.

*Unverbindl. Preisempfehlung (inkl. MwSt.).



French Open Tennis 1997

SPORT Spätzünder mit Knalleffekt?



Seltsam! Die French Open im „Stade Rolahhhn Garroßßß" sind längst vorbei und dennoch kommt von Interplay in Kürze ein Tennisspiel zum französischen Grand Slam-Turnier heraus. 13 Herren und neun Damen dürfen Sie entweder vorwählen oder mit eigenen Stärkeattributen versehen und dann auf die Courts rund um die ganze Welt scheuchen, wenn Ihnen die gallischen Nachfahren auf die Nerven gehen. Einzel- und Doppelspiel, Netwerkoption, frei konfigurierbare Kameras, diverse Spielmodi, vier verschiedene Schlagarten - hört sich doch alles nicht schlecht an, oder? Schon in der nächsten Ausgabe wird der Test serviert! **cb**

Info: Acclaim, Fürstenfelder Str. 9, 80331 München.

Battlespire

ROLLENSPIEL Konkurrenz für Diablo?

Bethesda gehört zu den wenigen einsamen Streitern an der Rollenspielfront. Nach dem eher mißglückten und bugsverseuchten Daggerfall, steht mit Battlespire wieder ein gewöhnlicheres Projekt an. Battlespire ist der Trainingsraum der königlichen Garde. Doch als man in der Paralleldimension eintrifft, findet man nur Chaos und Vernichtung vor. Ein Dämonenlord hat die Erzmagier besiegt und besessen. Einziger Weg zurück ist ein Portal im höchsten Zimmer des Magierturms. In Battlespire zeigt Bethesda erstmals ihr technisches Können. Eine neue 3D-Engine sorgt für SVGA mit 32.000 Farben. Gängige 3D-Beschleunigerkarten werden natürlich unterstützt. Neben dem ausgefeilten Regelsystem werden Rollenspieler die Multiplayer-Möglichkeiten interessieren. Bis zu acht Spieler können sich im Battlespire im Netzwerk oder Internet vergnügen. Wenn das keine Alternative zu Diablo wird? **ag**

http://www.bethsoft.com



Mit Effekten vernichtender Zaubersprüche wird nicht gespart.



In Battlespire muß man mit riesigen Kreaturen fertig werden.

Links LS - 1998 Edition

SPORT Endlich mit Turnier-Modus



Auch Access Software scheint sich jetzt dem im Sportgenre so beliebten jährlichen Update-Ringelreihen anzuschließen. Genau wie die Herren von EA Sports bieten aber auch die Golfprofis in der 98er Version von Links LS Neues. Die wichtigste und zugleich brillianteste Innovation wird die Einführung des seit langem gewünschten Turniermodus sein. Diesem können Sie sowohl allein auf einem der vier mitgelieferten Kurse fröhnen oder mit bis zu acht Mitspielern über Internet beiwohnen. Durch die komplette Umstellung auf Windows 95 bauen die fotorealistischen Grafiken etwas schneller auf und zahlreiche Ansichten lassen sich in Fenstern nebeneinander konfigurieren. Neben zwei neuen Golfer-Animationen sind mit dem „Scramble"- und „Alternate Shot"-Modus zwei zusätzliche Spielvarianten hinzugekommen. Bereits in der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen aller Voraussicht nach den Test präsentieren können. **cb**

Info: Eidos Interactive, Leverkusenstr. 54/VI, 22761 Hamburg

Leviathan

STRATEGIE Mythische Echtzeit



The Logic Factory, bekannt durch Ihr rundenbasiertes Strategiespiel Ascendancy, stehen kurz vor der Vollendung ihres neuesten Projekts. Leviathan wird ein Echtzeitstrategiespiel, das sich aber mit keinem anderen Vertreter des Genres auch nur annähernd vergleichen läßt. In einer zweidimensionalen Welt leben die sogenannten Floater. Erst vor kurzem hat der Leviathan Ihre Rasse geteilt, den Heimatplaneten zersplittert und Ihre Kultur geraubt. Jede der vier Rassen muß nun Mittel und Wege finden, sich mit den anderen zu verbünden und den Leviathan besiegen. Der Schwerpunkt liegt dabei eher auf Strategie als Action, in Leviathan hat man immer genug Zeit über seinen nächsten Schritt nachzudenken. Neben der hervorragenden, wenn auch abgefahrenen Grafik, dürfte die KI eine ausgezeichnete Qualität erreichen. Sämtliche computergesteuerten Gegner reagieren sofort auf jede getätigte Aktion, so daß es dem Spiel nie an Spannung fehlt und es bis zur letzten Minute eine Herausforderung bleibt. Leviathan soll noch diesen Herbst erscheinen. **ag**

http://www.logicfactory.com

Booklet und Inlay-Karte zur Cover CD.
Alle Anleitungen auf einen Blick.

★GRATIS★

CD-ROM

PC ACTION 9/97

PC ACTION

Demos
Beasts & Bumbkins
Bug Too!
Comanche 3
Constructor
Der Industriegigant
F1 Manager Professional
F-16 Fighting Falcon
Fallout
Little Big Adventure 2
Monkey Island 3
Outpost 2
PGA Tour Pro
Warlords 3

Updates
Der Industriegigant V1.05
Flying Corps
Direct 3D Patch
Diablo V1.04
Interstate ´76
V1.08B Direct 3D
KKND V1.2
Magic: The Gathering V1.25
MechWarrior 2
Mercenaries V1.08

Tools
AOL Zugangssoftware
mit 10 Freistunden
Hex-Edit 16 Bit
Hex-Edit 32-Bit
Spielerforum:
Der Industriegigant
Earth 2140
Money Editor
Lords of the Realms 2
Ressourcen Editor
Magic: The Gathering Cheat
Editor

Lesersoftware
Addex
Fußballdatenbank
Gotschi PC
Larry´s little Helper
Move 2
Earth 2140 Unit Editor

Vollversion
Dunkle Schatten 1
Dunkle Schatten 2

Reportage
Cyber Talk:
Wing Commander 5

INHALT 09/97

PC ACTION 9/97 CD-ROM

INTERACT-Peripherie

V3 Racing Wheel PC und 3D Cyclone



Die Interact of Europe – Jöllenbeck GmbH baut ihr Peripherie-Sortiment stetig aus. Seit Juli ist das V3 Racing Wheel für den PC erhältlich, das eine individuell in Höhe und Neigung verstellbare Lenkeinheit und optionale Fußpedale umfaßt. Das Lenkrad ist auf einer stabilen Metallplatte montiert, die sowohl am Tisch befestigt als auch direkt auf dem Sitz angebracht werden kann. Es bietet neben der digitalen Richtungskontrolle eine automatische Zentrierung und erlaubt Lenkbewegungen um 150 Grad in beide Richtungen. Lenkempfindlichkeit und Tastenbelegung lassen sich weitgehend den individuellen Erfordernissen anpassen, wobei eine Speicherfunktion Ihre Einstellungen auch nach dem Ausschalten des Geräts behält. Das V3 Racing Wheel wird mit Windows 95-Treibern ausgeliefert und kostet DM 149,-.

Mehr an die Fans von Flugsimulationen und Actionspielen richtet sich der High-End-Analog-Joystick 3D Cyclone. 17 programmierbare Feuer-Buttons samt Speicherfunktion, ein Coolie-Hat und die Zentrierautomatik kennzeichnen den Funktionsumfang dieses Plug & Play-Geräts, das sich dank seiner ergonomischen Form auch von Linkshändern problemlos einsetzen läßt. Eine Besonderheit des 3D Cyclone ist die Möglichkeit, ihn direkt an die Tastatur anzuschließen. Der Joystick, dem ebenfalls eine Diskette mit Windows 95-Treibern beiliegt, ist im Fachhandel für DM 89,95 zu haben. **ha**

Interacts 3D Cyclone-Joystick verfügt über nicht weniger als 17 programmierbare Feuertasten und eine nützliche Speicherfunktion.



Das V3 Racing Wheel bietet umfangreiche Konfigurationsmöglichkeiten und wird zusammen mit optionalen Fußpedalen ausgeliefert.

Info: Interact of Europe – Jöllenbeck GmbH, Postfach, D27404 Weertzen

WORTE DES MONATS

Unabhängig von den Fähigkeiten deutscher Programmierer wirkt der Humor so manchen deutschen Spiel-Designers manchmal recht gezwungen und unfreiwillig komisch. Die im Grunde überflüssigen Missionsbeschreibungen zu Greenwoods D.O.G. hinterlassen jedenfalls einen eher peinlichen Eindruck. Eine Kostprobe: **»** ***Sie fragten Dich, was Du auf eine einsame Insel mitnehmen würdest. Deine Antwort: Eine Gatling, 150 Schuß und eine kleine, gelbe Gummiente.*** **«** *Selten so gelacht.*

CD-ROM

INHALT

Demos
Beasts & Bumbkins
Bug Too!
Comanche 3
Constructor
Der Industriegigant
F1 Manager Professional
F-16 Fighting Falcon
Fallout
Little Big Adventure 2
Monkey Island 3
Outpost 2
PGA Tour Pro
Warlords 3

Updates
Der Industriegigant V1.05
Diablo V1.04
Flying Corps
Direct 3D Patch
Interstate ´76 V1.08B Direct 3D
KKND V1.2
Magic: The Gathering V1.25
MechWarrior 2
Mercenaries V1.08

Tools
AOL Zugangssoftware + 10 Freistunden
Hex-Edit 16 Bit
Hex-Edit 32-Bit
Spielerforum: Der Industriegigant
Earth 2140
Money Editor
Lords of the Realms 2
Ressourcen Editor
Magic: The Gathering Cheat Editor

Vollversion
Dunkle Schatten 1
Dunkle Schatten 2

Reportage
Wing Commander 5

PC ACTION 9/97

INHALT VOLLVERSION

ran Soccer






Erleben Sie Fußball am Computer, als ob Sie live dabei wären. Greifen Sie selbst ins Spielgeschehen ein und suchen Sie sich Ihre Lieblingspostion als Torwart, Verteidiger, Mittelfeldspieler oder Stürmer aus. Jeder einzelne Spieler Ihrer Mannschaft steht zu Ihrer freien Verfügung.

Bestimmen Sie die Kameraperspektive, die für Sie am attraktivsten ist. Sie sind der Regisseur und haben die freie Auswahl. Sehen Sie die spannensten Spielszenen in der Wiederholung noch einmal.

PC ACTION PLUS 9/97 CD-ROM

Monopoly

Brettspiel – Exklusivbrett für Mäuse



Hasbros CD-ROM-Umsetzung des Brettspiel-Klassikers Monopoly ist ab 1. September 1997 in einer limitierten Sammler-Edition verfügbar. Sie enthält ein Mousepad, auf dem das deutsche Monopoly-Spielbrett mit den Figuren der CD-ROM-Version abgebildet ist. Monopoly Limited Edition wird wie die herkömmliche Ausgabe ca. DM 79,95 kosten. **ha**

Info: Hasbro Interactive Germany, Borselstr. 16c, 22765 Hamburg



Hasbros CD-ROM-Version des klassischen Gesellschaftsspiels Monopoly ist ab 1. September in einer Special Edition mit Mousepad erhältlich.

Kai Krause online



Grafik-Guru Kai Krause ist jetzt auch mit einer deutschen Website im Internet vertreten.

Layouter und Computergrafiker kennen ihn schon lange, den Schöpfer ebenso genialer wie verblüffend einfach zu handhabender Grafiksoftware, und spätestens seit dem populären Grimassen-Programm GOO dürfte Kai Krause auch dem „gemeinen Volk" ein Begriff sein. In Zusammenarbeit mit Funware, dem deutschen Exklusivanbieter von GOO und SOAP, präsentiert sich Kai Krause nun auch hierzulande seinen Fans im Internet: unter der Adresse http://www.kaikrause.de finden Sie Infos zu Kais aktuellen Programmen, eine Galerie mit Bryce-Kreationen, ein Chat-Forum, in dem User von Krause-Programmen Tips & Tricks austauschen können, und eine Presse-Abteilung mit den aktuellsten News. **ha**

Info: http://www.kaikrause.de

FOTO DES MONATS



Ertappt: beim kurzen Besuch in den Räumlichkeiten der PC Action-Redaktion zur Vorstellung der Testversion von Anstoss 2 überraschten wir Ascaron-Chef Holger Flöttman bei hektischen Telefonaten. Wurde hier doch noch mit dem DFB um die Lizenz gerangelt oder sollte nur der Kontostand der „schwarzen Kasse" abgefragt werden?

56K-Modems von Pearl

Mit zwei neuen 56K-Modems will Pearl ab diesem Sommer den Geschwindigkeitsabstand zwischen analoger Datenübertragung und ISDN weiter verringern. Im Lieferumfang enthalten ist ein Software-Paket, das alle gängigen DFÜ-Anwendungen vom Internet-Zugang über T-Online, Compuserve und AOL bis hin zum Fax-Programm beinhaltet. Die interne Version des Modems kostet DM 198,80 und das externe Modell schlägt mit DM 228,80 zu Buche. Wer sich in Zusammenhang mit dem Kauf zu einem Antrag auf einen T-Online-Zugang entschließt, zahlt DM 20,- weniger. **ha**

Info: Pearl, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, http://www.pearl.com



Ab Sommer sind bei Pearl die externen und internen Versionen eines preiswerten neuen 56K-Modems verfügbar.

DIE ANDERE HITPARADE


BAULÖWE! Daß im Baugeschäft durchaus mit sehr harten Bandagen gekämpft wird, führt uns Constructor vor Augen. Hier können Sie mal so richtig mit den Ellenbogen spielen!


MÄRCHENHAFT! Schön, daß uns der liebenswürdige Anti-Held Twinsen in Little Big Adventure 2 noch einmal mit seinem unvergleichlichen Charme um den Finger wickeln darf!


WELTHERRSCHER! Imperialismus arbeitet eine der interessantesten Epochen der Geschichte auf ebenso unterhaltsame wie komplexe Weise auf – ein würdiger Konkurrent für Civilization & Co.




BREAK! Pete Sampras Tennis schließt eine echte Lücke im Sportspielebereich! Trotz kleiner Schwächen sorgt der digitale Wimbledon-Ersatz für viel Laune am Gamepad.


BLECHKOLOSSE! Psygnosis verzichtete bei Monster Trucks auf die Lizenz und überzeugt einzig und allein durch perfektes Gameplay. Wenn das Ganze halt auch noch 3DFX unterstützen würde...




KRIEGSHERR! In spielerischer Hinsicht gibt´s an Warlords 3 wenig auszusetzen. Beim Aufmöbeln des äußeren Erscheinungsbilds hätte man sich aber ruhig mehr Mühe geben können.


AMPUTIERT! Mit dem Verlust eines Körperteils bezahlt man in D.O.G. ein Game Over – unglaublich, wie „witzig" Game-Designer manchmal sein können...




DRACHENWÜRFEL! Durch Würfeln an die Weltherrschaft – kaum vorstellbar, daß man sich mit diesem Spielprinzip hierzulande eine goldene Nase verdienen kann!


ROAD MOVIE! Soul Hunt beweist: die Anzahl der gefilmten Feldweg-Kilometer ist nicht direkt proportional zur Qualität des Gameplays. Dasselbe gilt auch für markige Sprüche...




INFANTIL! Da muß sich ein altes Amiga-Spiel auf den PC verirrt haben! Vor fünf Jahren wäre Super Bubsy vielleicht noch der Renner gewesen!

DER OFFENE BRIEF

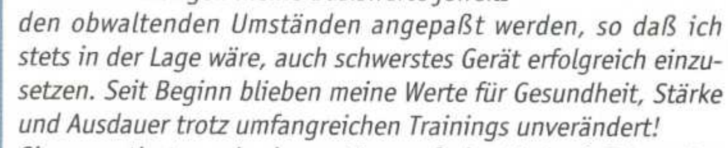



VON: BETRAYAL IN ANTARA
AN: SIERRA

Sehr geehrter Mr. Sarrett,

ich wende mich an Sie als Designer unseres gemeinsamen Projekts "Antara". Bezogen auf unseren Vertrag muß ich auf einige Unregelmäßigkeiten hinweisen, obwohl ich sonst bisher sehr zufrieden mit Ihrer Arbeit war.
Sie sicherten zu, daß im Verlaufe der Auseinandersetzungen meine Basiswerte jeweils den obwaltenden Umständen angepaßt werden, so daß ich stets in der Lage wäre, auch schwerstes Gerät erfolgreich einzusetzen. Seit Beginn blieben meine Werte für Gesundheit, Stärke und Ausdauer trotz umfangreichen Trainings unverändert!
Sie garantierten mir einen störungsfreien Verlauf. Ich mußte das Gegenteil mehrfach feststellen: Ich werde auf Bergen, in Sümpfen und im Meer gefangen und kann nicht mehr zurück! Nach teilweise langen und ermüdenden Besprechungen und schweren Kämpfen befinde ich mich immer wieder zwischen kollidierenden Speicheradressen und muß noch mal von neuem beginnen!
Dennoch habe ich es geschafft, Kapitel 8 erfolgreich abzuschließen und stelle nun mit außerordentlichem Befremden fest, daß mir ein weiteres Vorgehen bis auf weiteres nicht möglich ist. Ihre Mitarbeiter begründen dies damit, daß ich mich in den vorangegangenen Sequenzen um Nebenereignisse gekümmert hätte, was jedoch durchaus zu meinen Pflichten gehört.
Bitte veranlassen Sie, daß diese Unzulänglichkeiten schnellstmöglich beseitigt werden. Als kostenlose Gegenleistung erkläre ich mich bereit, Ihre Nachbesserungen an alle Beta-Tester weiterzugeben.

Hochachtungsvoll!
William of Escobar



Tamagotchi - Eier-Kult auf CD-ROM

Schlangen bilden sich vor den Spielwarenläden, wenn sich herumspricht, daß eine neue Ladung Tamagotchi-Eier eingetroffen ist, und wer tatsächlich eines der begehrten Kultobjekte ergattert, verfällt dem digitalen Haustier genauso wie vorher dem Kanarienvogel oder dem Hamster. Anfang Juli gaben nun 7th Level und Bandai Digital Entertainment bekannt, gemeinsam eine Tamagotchi-CD-ROM realisieren zu wollen. Das Grundprinzip der CD-ROM-Version soll sich dabei nicht von dem der bunten Plastik-Eier unterscheiden, allerdings wird das Computerspiel auch Animationen und erweiterte Spieloptionen bieten. **ha**

Info: 7th Level Deutschland GmbH, Prälat Zistl-Str. 6, 80331 München

Dark Colony

ROSWELLS ERBE

Seit Menschengedenken fasziniert die Vorstellung außerirdischen Lebens. Der rote Planet, das Hauptziel dieser Phantasien, mußte schon für allerlei Hirngespinste herhalten, seien es nun Schokoriegel oder kleine grüne Männchen. Als viel handfester hingegen entpuppt sich Dark Colony von Gametek - keineswegs nur als eine Fata Morgana.

Ende des 20. Jahrhunderts ist der Mars noch eine unbewohnbare Wüste, obwohl der vierte Planet durchaus etliche Voraussetzungen für irdisches Leben erfüllt. In den nächsten 200 Jahren gelingt es der Menschheit durch Terraforming und genmanipulierte Mikroorganismen den Mars grundlegend zu verändern. Bald erblüht der rote Planet in üppiger Vegetation und die ersten Kolonisten von der Erde lassen sich nieder. Diese neue Welt bietet alle nötigen Ressourcen, um eine zweite Erde zu werden. Nach kurzer Zeit machen die Siedler zwei überraschende Entdeckungen. An einigen Stellen traten wertvolle Gase aus dem Inneren des Planeten an die Oberfläche. Wissenschaftler fanden sehr schnell einen Weg, diesen neuen Rohstoff, das sogenannte Petra-7 zu nutzen. Ähnlich erfreut wurden die Funde uralter Relikte einer anderen Rasse aufgenommen. Als die Siedler allerdings auch noch auf lebende Aliens treffen, entbrennt ein Krieg um Land und Ressourcen. Materialverschwendung im kommenden Konflikt führt bald zu enormen Engpässen. Letztendlich kann nur noch mit dem neuen Wunderrohstoff Petra-7 weiteres Kriegsgerät produziert werden.



Die Aliens bauen ihre Basis aus. Das große Raumschiff beamt die Ergänzung des Hauptquatiers herunter.

Gediegen

In den nächsten Monaten werden wir von einer wahren Flutwelle aus Echtzeitstrategiespielen heimgesucht. Fast alle versuchen das Genre zu revolutionieren und protzen nur so mit nie gesehenen Features. Daß dabei leicht die Steuerung zu kompliziert und der Spielspaß durch den zu komple-

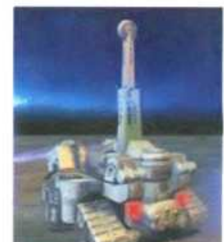


Zu jeder einzelnen Kreatur oder Einheit kann man eine detaillierte Beschreibung aufrufen.


Etliche Scy-Dämonen und ein paar graue Infanteristen zerlegen die Basis der Menschen.

DIE EINHEITEN

Trotz der technologischen Überlegenheit der Menschen, ist der Kampf auf dem Mars eine klassische Pattsituation. Die Marsmenschen verteidigen sich nämlich mit genmanipulierten Monstren, die den stählernen Ungetümen der Erdlinge in nichts nachstehen. Zu jeder menschlichen Einheit gibt es also ein außerirdisches Pendant und umgekehrt.



Exploiter
Diese mobile Einheit dient der Ausbeutung von Petra-7. Dafür muß das Fahrzeug nur über einen der Schlöte gebracht und installiert werden. Die gewonnenen Ressourcen werden dann automatisch in die Basis transportiert und sind global verfügbar.
Bewaffnung: *keine*
Panzerung: *Titan-Legierung*
Vorteil: *starke Panzerung*
Schwachpunkt: *keine Bewaffnung*



Infanterie
Die gewöhnlichen Truppen spielen nur in kleinen Armeen eine Rolle. In den späteren Gefechten werden sie nur noch als effektiver Schutz gegen gegnerische Luftangriffe eingesetzt.
Bewaffnung: *EM Pulse Rifle*
Panzerung: *Titan-Polymer-Komposition*
Vorteil: *weites Einsatzspektrum, preiswert*
Schwachpunkt: *schwache Panzerung*



Reaper
Der Reaper ist ein gigantischer Stahlkoloß, der in seiner Bewaffnung einem schweren Panzer ähnelt. Allerdings bleibt er auch in schwerem Gelände manövrierfähig und kann mit Leichtigkeit schwache Infanteristen oder unbewegliche Artillerie ausschalten.
Bewaffnung: *10mm Autocannon*
Panzerung: *Kevlar-Titan-Legierung*
Vorteil: *enorme Feuerkraft, Hauptkampfeinheit*
Schwachpunkt: *schutzlos gegen Luftangriffe*

Barrager
Artillerie wird immer benötigt, wenn eigene befestigte Stellungen gehalten oder die des Gegner eingenommen werden sollen. In der offenen Feldschlacht spielt die langsame Einheit aber nur eine untergeordnete Rolle und wird leicht vernichtet.
Bewaffnung: *40cm Granaten*
Panzerung: *Carbon-Stahl-Legierung*
Vorteil: *riesige Reichweite, gute Feuerkraft*
Schwachpunkt: *langsam*



Osprey IV
Dieses leichte Flugzeug dient hauptsächlich der Aufklärung. Trotzdem ist der Osprey IV auch noch mit Napalmbomben bestückt, mit denen er träge Bodenziele leicht vernichten kann. Gegen Infanteristen hat er wegen der schwachen Panzerung wenig Chancen.
Bewaffnung: *Napalmbomben*
Panzerung: *Carbon*
Vorteil: *schweres Ziel, sehr schnell*
Schwachpunkt: *schwache Panzerung*



Sentinel
Hierbei handelt es sich um ferngesteuerte Landminen, die bei Gegnerkontakt sofort explodieren und selbst schwer gepanzerte Monstren in Stücke sprengen. Allerdings lassen sie sich nur einmal plazieren und nicht mehr intakt entfernen.
Bewaffnung: *Thermoplastiksprengstoff*
Panzerung: *rostfreier Stahl*
Vorteil: *kostengünstig, großes Vernichtungspotential*
Schwachpunkt: *nur einmal verwendbar*



S.A.R.G.E.
Nach der Eskalation des Konflikts gegen die Marsmenschen, begannen die Kolonisten Spezialeinheiten auszubilden. S.A.R.G.E. wurde speziell als Waffe gegen die grauen Infanteristen trainiert. Gegen gepanzerte Gegner sieht er allerdings blaß aus.
Bewaffnung: *Gauss Rifle*
Panzerung: *Chrom-Vanadium-Legierung*
Vorteil: *Scharfschütze, große Reichweite*
Schwachpunkt: *schlechte Schußkraft*

Firestorm
Die stationäre Verteidigung ist in Dark Colony bis zu ihrer Plazierung mobil und verwundbar. Danach verfügt Firestorm über eine gewaltige Feuerkraft, Reichweite und Panzerung. Nur Artillerie kann diesem Bollwerk gefährlich werden.
Bewaffnung: *Firebolt VII Raketen*
Panzerung: *Carbon-Stahl-Legierung*
Vorteil: *stationär sehr kampfstark*
Schwachpunkt: *einmal stationiert ist er bewegungsunfähig*

xen Aufbau auf der Strecke bleiben kann, ist anderen Softwareschmieden anscheinend noch unbekannt. Dark Colony grenzt sich hier positiv ab und weiß Mängel bereits erhältlicher Vorbilder geschickt auszubügeln. Simple Bedienung, brillante Technik, coole Effekte und eine gelungene Gegnerintelligenz stehen dafür im Vordergrund.

Intuitiv

Eine bemerkenswerte Neuerung hat sich Gametek aber dennoch werlaubt. An die Stelle der herkömmlichen Basis tritt ein einziges, gigantisches Bauwerk. Hier werden sämtliche Forschungen getätigt, Technologien verbessert und Einheiten produziert. Geht dieses Gebäude verloren, ist an einen Sieg schon fast nicht mehr zu denken. Die Vorteile dieser spezifischen Besonderheit liegen klar auf der Hand. Mit einem einzelnen Ziel kann die künstliche



Die Explosionen sind einfach perfekt in Szene gesetzt. Durch den folgenden Funkenregen wirken sie sogar sehr realistisch.



Rechts oben sieht man einen unbesetzten Schlot, der Petra-7 ausstößt. Ein Exploiter verschließt den Krater und generiert Energie.



Die Infanteristen der Marsmenschen sind den Roosewel-Aliens nachempfunden. Hier entdecken sie gerade ein Artefakt.

Intelligenz effektiver arbeiten. Außerdem verschwindet die monotone Basisexpansion aus dem Spiel. Gleichzeitig werden die Schlachten zwischen den beiden Hauptquartieren in den Mittelpunkt gerückt. Anders als bei C&C oder WarCraft muß nicht nur eine möglichst große Streitmacht erstellt werden, die dann einfach sämtliche Gegner plattwalzt. Durch die stärkeren stationären Einheiten kommen völlig neue Strategien und Taktiken ins Spiel. Für gewöhnlich wird man jeden Landgewinn sofort absichern, so daß man von dieser neuen Stellung aus in Ruhe operieren kann. Nachdem der Gegner in den meisten Fällen das Gleiche probiert, entstehen schnell verhärtete Fronten und ein lustiger Kreislauf: Artillerie knackt die gegnerische Verteidigung. Der gewöhnliche Konterangriff wird von Reapern geführt, die wiederum von stationären Waffensystemen oder Lufteinheiten besiegt werden. Unterschiedliches Gelände und tödliche Minenfelder sorgen für zahlreiche Spielarten des oben angesprochenen Szenarios, sowie witzige Ablenkungs- und Lockmanöver.

Erleuchtung

Ähnlich wie in WarCraft sorgt der Nebel des Krieges in Dark Colony für einige Überraschungen. Auch nachdem die Landkarte erkundet wurde, können sich in momentan nicht beaufsichtigten Gebieten Gegner anschleichen. Speziell Artillerieeinheiten benötigen dabei Kundschafter, da ihre Feuerreichweite die Sichtweite übersteigt. Weitere Spannung wird in Dark Colony hier durch einen Tag-Nacht-Wechsel erreicht, der den Erkundungsradius einschränkt oder erweitert. Ebenfalls eine hervorragende Idee sind Generäle, die in die nächste Mission übernommen werden. Anstelle der Helden von WarCraft 2 treten hier Anführer, die an Erfahrung gewinnen und die Effizienz der eigenen Armee steigern. Davon abgesehen bietet Gameteks Debüt wenige Neuheiten, präsentiert sich aber schon jetzt als extrem solides Echtzeitstrategiespiel, das keinerlei Schwächen aufweist und mit über 40 Szenarien für langen Spielspaß sorgt. Gerade weil alle Spieler über ähnliche Voraussetzungen verfügen, dürfte es im Mehrspielermodus mit bis zu acht Spielern sehr viel Spaß machen. Für die endgültige Version hat Gametek sogar einen Editor versprochen, mit dem neue Szenarien und Karten auf einfachem Weg erstellt werden können.

Alexander Geltenpoth



Hauptgebäude sind schwer zu zerstören. Unten rechts steht schon wieder eine Artillerie bereit, die die Reaper aufs Korn nimmt.



Der Firestorm hat den Bomber mit einigen Raketen abgeschossen. Flugzeuge sind eigentlich zu teuer, um sie so zu verschwenden.

Voraussichtlich:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	8 Sp. Netzw., Internet	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Acclaim/Gametek	Erscheint:	September

[X] Action · [ ] Rätsel · [X] Strategie · [ ] Wirtschaft

Shadows of the Empire • Action

KONSOLEN-

Was als Traum für Nintendos Vorstands-Etagen begann, dürfte sich in diesem Herbst letztlich als Alptraum erweisen. Exklusiv für die neue Videospiel-Konsole N64 veröffentlichte Lucas Arts im letzten Dezember ein Star Wars-Spiel. Kaum ein halbes Jahr später unterstreicht der PC unter Mithilfe von 3D-Beschleunigern und Force Feedback-Technologie mit einer aufgebohrten Version seine Vormachtstellung als ultimative Spielemaschine.





Dash Rendar, links in der Konzeptskizze, rechts davon die verblüffende Optik in der 3D-Engine.



Arcade-Stil: Im Hauptmenü können die absolvierten Levels einzeln angewählt werden.

Shadows of the Empire (SOTE) führt einen neuen Spielcharakter in den Krieg der Sterne ein: Dash Rendar, ein Außenseiter und Söldner, ist ein alter Kumpel von Han Solo. Neben seinen Bemühungen, die Allianz der Rebellen im Kampf gegen das Imperium zu unterstützen, steht Dash Rendar einer neuen Gefahr gegenüber: Prince Xizor, der finstere Diener der Dunklen Seite der Macht und der Lord des Verbrecher-Syndikats der Schwarzen Sonne plant ein hinterhältiges Attentat auf Luke Skywalker. Auf diese Weise, so der Plan, soll Darth Vader beim Imperator Palpatine in Ungnade fallen und Xizor glaubt dann dessen Platz als rechte Hand des mächtigen dunklen Herrschers einnehmen zu können. In der Rolle des Außenseiters Rendar ist der Auftrag simpel wie gefährlich: Luke beschützen, Han Solo aus seinem eiskalten Carbonit-Grab bei Jabba the Hut befreien und Bobba Fett in Schach halten.

Pure Star Wars-Atmosphäre

SOTE ist ein reinrassiges Actionspiel, dessen ursprüngliches Design für eine Videospiel-Konsole allerdings deutlich zu Tage tritt. Die Story schreitet in zehn aneinandergereihten Levels voran. Sind diese einmal absolviert, können sie jederzeit vom Hauptmenü aus erneut angewählt werden, um Trefferquote, Zeit und die sogenannten Challenge-Punkte zu erhöhen. Grundsätzlich bekommt man es im Verlauf des Spiels mit fünf verschiedenen Gameplayarten zu tun. Lucas Arts Pressemitteilung gerät dabei in die vollmundige Schwärmerei der amerikanischen PR-Sprache: "Ob man auf einem Swoop Bike durch die Seitengassen von Mos Eisley flitzt oder im Kampf um Hoth einem AT-AT das



-KILLER

Schleppkabel seines Snowspeeders um die Beine wickelt, die interaktive Erfahrung erlaubt dem Spieler, das Star Wars-Universum in einer dynamischen neuen Weise zu erleben." Im Grunde hat man damit auch recht. In SOTE kommt ein wahres Potpourri aus Star Wars-Requisiten und -Kulissen zum Einsatz, die zusammen mit der Gänsehaut-produzierenden Filmmusik von John Williams für eine tolle authentische Atmosphäre sorgen. Jeder Level verfügt je nach Gameplay über eigene neue Kameraperspektiven: man steuert Dash Rendar aus der Ich-Perspektive durch Labyrinth-Levels und mit angezogenem Jetpack durch die Lüfte. Oder man navigiert einen Snowspeeder über endlose Eiswüsten und ballert aus dem Cockpit eines Raumschiffes auf heranstürmende TIE-Staffeln. Denn wie Han Solo den Millenium Falcon besitzt, ist Rendar der Eigentümer eines Schiffes ähnlicher Frachter-Klasse, des Outriders. Der Kampf gegen Xizor erstreckt sich mit dem Eisplaneten Hoth, Mos Eisley und dem Beggars Canyon über vertrautes Star Wars-Terrain, führt aber auch neue Szenarien, wie die Kanalisation unterhalb Imperial Citys, den Gall Spaceport oder den ekligen Schrottplatz von Ord Mantel und nicht zuletzt Xizors Palast ein.



Im Anflug auf einen AT-ST-Walker über der Eiswüste des Planeten Hoth. Rechts ein Beispiel für die spektakulären Grafikeffekte.

Direct3D und Force Feedback

Daß SOTE trotz seiner eingangs erwähnten Exklusivität nicht der ganz große Abräumer auf dem Nintendo 64 wurde, lag vor allem an seiner Linearität und relativen Spieltiefe. Ein Urteil, das wohlgemerkt auf der Cartridge-Version beruht. Allerdings ist nicht damit zu rechnen, daß Lucas Arts für die PC-Fassung großangelegte Änderungen am Spieldesign vornimmt. Die uns vorliegenden ersten drei Levels jedenfalls unterscheiden sich nur technologisch. SOTE ist überwiegend als ein 3D-Actionspiel aus der Ich-Perspektive anzusehen, das mit einigen Arcade-Sequenzen ausgestattet wurde. So steuert man die meiste Zeit des Spiels Dash Rendar und lasert sich durch verschlungene Pfade. Der Kritikpunkt dabei ist, daß dieser vor-

Bewegliche Ziele, wie ein Walker, lassen sich am besten per Fadenkreuz bekämpfen. Im Vordergrund die Schadensanzeigen und ein Radar.





Den AT-AT-Walker bringt man mit einem Schleppkabel zu Fall, das man um seine Beine wickelt.

DIE STAR WARS TIMELINE

-5000 Years
Golden Age of the Sith
Fall of the Sith Empire

-4000 Years
Tale of the Jedi
The Freedom Nadd Uprising
Dark Lords of the Sith
The Sith War
The Redemption of Ulic Qel-Droma

-10-5 Years
The Han Solo Trilogy, Vol 1
Droids Special
Droids
Droids, Vol. 2
Jabba the Hutt
This Crumb for Hire
Lando Calrissian Adventures
The Han Solo Trilogy Vol 2-3
Han Solo Adventures

0 Years
X-Wing: Rogue Squadron #1/2
Dark Forces
SW IV: A New Hope
Tales from the Mos Eisley Cantina
Tales from Mos Eisley
Galaxy of Fear
Splinter of the Mind's Eye
CSW: The Early Adventures
River of Chaos
Classic Star Wars

+ 3 Years
SW V: The Empire Strikes Back
Tales of the Bounty Hunters
Ewok TV Movies
Shadow Stalker
Shadows of the Empire
Battle of the Bounty Hunters

+ 4 Years
SW VI: Return of the Jedi
Tales from Jabba's Palace
The Truce at Bakura
X-Wing: Rogue Squadron Special
X-Wing: Rogue Squadron
Shadows of the Empire: Evolution

+ 5 Years
Boba Fett: Twin Engines of Destruction

+ 6 Years
X-Wing
Jedi Knight

+ 8 Years
The Courtship of Princess Leia

+ 9 Years
The Thrawn Trilogy

+ 10 Years
Dark Empire
Dark Empire II
Boba Fett

+ 11 Years
Empire's End
Crimson Empire
Jedi Academy Trilogy

+ 12 Years
Children of the Jedi
Darksaber

+ 13 Years
Planet of Twilight

+ 14 Years
The Crystal Star

+16 Years
Black Fleet Crisis Trilogy

+ 17 Years
The New Rebellion

+ 18 Years
Corellian Trilogy

+ 19 Years
Hand of Thrawn

+ 20 Years
Junior Jedi Knights

+ 23 Years
Young Jedi Knights

+ 25 Years
Star Wars Chronology

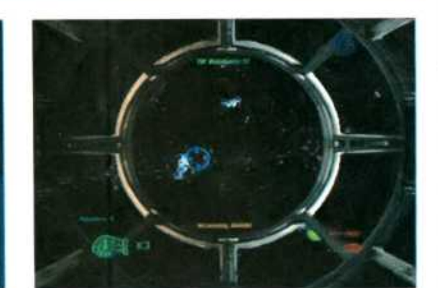
?? Years
Jedi Academy: The Leviathan of Corbos
Droids: Protocol Offensive

FAQ – FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

Gibt es irgendwelche Verbesserungen gegenüber der Nintendo 64-Version?
Ja, die PC-Version verfügt über neue Cut-Scenes und eine höhere Grafikauflösung. Komplett überarbeitet wurden zudem die Musik, die Soundeffekte und die künstliche Intelligenz.
Welche 3D-Beschleunigerkarten werden denn untertstützt?
Unter Vorbehalt: Die beste Performance liefern die Voodoo-Chips auf der Diamond Monster 3D und Orchid Righteous 3D. Alle anderen 3D-Karten werden unterschiedliche Spielqualität bieten, je nach Leistungsvermögen.
In welcher Periode des Star Wars-Universums ist Shadows of the Empire angesiedelt?
Alle Ereignisse spielen sich innerhalb der Zeitspanne der Star Wars-Trilogie, zwischen „Das Imperium schlägt zurück" und „Die Rückkehr der Jedi-Ritter" ab.
Werden denn auch einige Figuren der Star Wars Trilogie ihren Auftritt haben?
Ja. Mit dabei sind Bobba Fett, Wampas, Sturmtruppen, der tödliche Sarlaac Pit und vielleicht begegnet man ja sogar Luke Skywalker, Prinzessin Leia und Han Solo.

Die pelzigen Wampas nehmen bei Kontakt sofort die Verfolgung auf und haben riesige Pranken.

Extras erleichtern das Überleben. Im Bild rechts ist einer der wertvollen Challenge-Punkte zu sehen.



Im Asteroidengürtel, an Bord des Outrider: Aus dem Geschützturm nimmt man etliche TIEs ins Visier.

Jede Menge Sturmtruppen in Winter-Uniformen erwarten Rendar auf seiner Flucht von der Echo Basis.

herrschende Part im Vergleich zu anderen Lucas Arts-Spielen recht oberflächlich und linear gestaltet ist. So gibt es kaum ein echtes Rätsel zu lösen und nur wenige Waffen kommen zum Einsatz. Außerdem hat man den Eindruck, sich immer strikt von Punkt A nach Punkt B, vom Start zum Ausgang, zu bewegen, fast wie in einem seitlich scrollenden Spiel. Ausgedehnte, zu erkundende Gebiete wie in einem komplexen Leveldesign sind leider nicht vorhanden. Um weitere Spielmotivation zu bieten, bindet Lucas Arts die sogenannten Challenge-Punkte ein. Diese können als Boni aufgesammelt werden und verhelfen zu weiteren Extraleben, was besonders für die Endgegner recht hilfreich ist. Mit den Challenge-Punkten wird aber auch der Skill-Level erhöht, der je nach Höhe bei Beendigung des Spiels ein neues Feature freischaltet. Beginnt man dann den Kampf aufs Neue, stehen beispielsweise ein erweiterter Radar-Scanner, ein Unverwundbarkeits-Schild zur Verfügung. Später dürfen auch X-Wings oder TIE Fighter geflogen werden oder die zuvor so feindlichen Wampas stehen einem plötzlich gegen die Sturmtruppen zur Seite. Schließlich sind es jedoch die wenn auch relativ kurzen Arcade-Levels, die SOTE zum spielerischen Erlebnis machen. Hier kommt auch die Leistungsfähigkeit der 3D-beschleunigten Grafik-Engine voll zum Tragen. Der Ritt auf dem Swoop Bike, der spektakuläre Kampf gegen die AT-AT-Walker, die Unterwassereffekte in der Kanalisation von Coruscant und vor allem die furchterregenden und riesigen Endgegner sind schon beeindruckend. Mit flüssiger SVGA-Darstellung und den reichlich eingesetzten Explosions-, Nebel- und Transparenzeffekten spielen hier die 3D-Karten ihre Fähigkeiten voll aus. Doch damit nicht genug. SOTE wird als eines der ersten Spiele die Force Feedback-Joysticks unterstützen, die über DirectInput der neuen DirectX 5-Version angesteuert werden können. Während der E3-Messe in Atlanta konnten wir uns am Lucas Arts-Stand davon bereits einen Eindruck machen. Dadurch gewinnt SOTE in jedem Fall an Anziehungskraft. Während des Snowspeeder-Kampfes gegen die Walker spürt man beispielsweise die Fliehkräfte in engen Kurven, den Rückstoß des eigenen Laserfeuers oder auch die Treffer an der Außenhaut des Gleiters. Mag man das simple Level-Design und die oberflächliche Spieltiefe auch bemängeln, technologisch läutet SOTE nicht nur für das Imperium und die Allianz ein neues Spielezeitalter ein und Star Wars-Fans können sich der kultigen Atmosphäre ohnehin kaum entziehen.

Christian Müller

Voraussichtlich:	Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Direct3D		
Technik:	SVGA/SB/3Dfx, Direct3D, Force Feedback		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption	Sprache:	englisch
Hersteller:	LucasArts	Erscheint:	September

[X] Action [ ] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft



Am Ende des 2. Level kämpft sich Dash Rendar den Weg zu seinem Falcon-artigen Frachter Outrider frei. Aber noch sitzt er nicht im Cockpit.

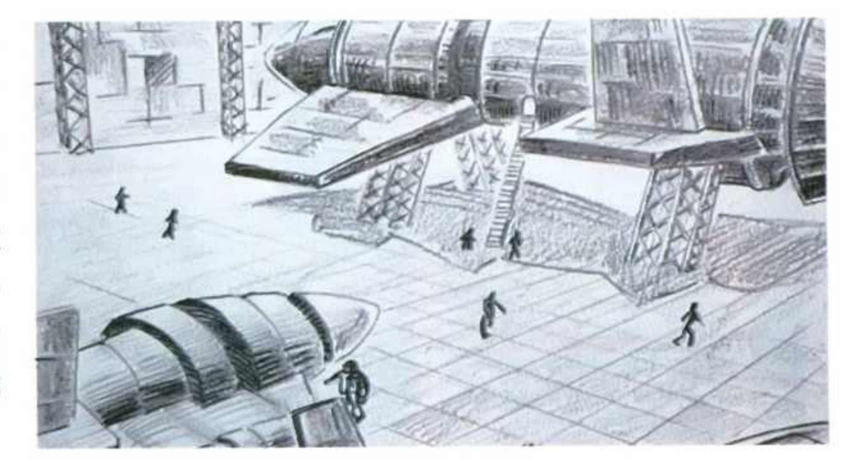


Im Asteroiden-Level begegnet man einem Sternenzerstörer. Rendars Schiff kann dabei auch aus der Verfolgerperspektive gesteuert werden.

Battle Isle 4: Incubation • Strategie

RENAISSANCE

Totgesagte leben länger! Wer glaubt, sämtliche innovative Energien werden nur in Echtzeitstrategie gesteckt, muß sich angesichts des neuesten Projekts von Blue Byte schnellstens korrigieren. Incubation zeigt völlig neue Möglichkeiten rundenbasierender Strategie auf und verwirft endgültig das Vorurteil, in diesem Untergenre gäbe es keine technologischen Fortschritte.



Battle Isle 3, Die Siedler 1 & 2, Extreme Assault: Eine Reihe erfolgreicher Produkte und gleichzeitig Vorbilder für andere Softwareschmieden. Blue Byte hat es wie kaum ein anderer deutscher Entwickler geschafft, auch international Geltung zu erlangen. Um so überraschter waren wir, daß dieses zukunftsorientierte Unternehmen ein Spiel entwickelt, dessen Genre mittlerweile nur noch ein Schattendasein fristet. Allerdings nur bis wir die ersten Sequenzen zu sehen bekamen. Incubation ist nicht einfach nur ein rundenbasierendes Strategiespiel, es vereint absolute HighEnd-Technologie mit klassischen strategischen und Rollenspielelementen. Eine Art Mischung aus Jagged Alliance und Syndicate Wars.

3D-Action

Für Incubation verwendet Blue Byte die Extreme Assault-Engine. Als logische Konsequenz hat der Spieler völlige Freiheit der Perspektive. Die imaginäre Kamera darf nach Wunsch in alle Richtungen bewegt werden. Dieser Part erinnert leicht an Syndicate Wars, da kein Winkel unerforscht bleibt. Wie in Jagged Alliance steuert man ein Platoon zwischen vier und zwölf Marines durch die komplexen Level. Unterscheiden sich die Charaktere am Anfang kaum, führt Training zu einer Spezialisierung. Ihr Team richtet sich mit der Zeit also auch nach Ihren Vorlieben. Mit jeder erfolgreichen Mission erhalten Sie unter Umständen auch Medaillen und Orden, die Ihre Schützlinge weiter verbessern. Sollte jedoch ein erfahrenes Teammitglied sterben, wird es bestenfalls durch einen blutigen Anfänger ersetzt. Man selbst spielt übrigens den Anführer des Trupps und ist, anders als in Jagged Alliance, selbst an der Schlacht beteiligt.

Rollenspiel

Trotz dieser genrefremden Elemente, ist Incubation vor allem ein Strategiespiel. Die Missionen sind richtige Denkaufgaben. Glück spielt eher eine untergeordnete Rolle. Blue Byte hat sich immer mindestens einen möglichen Lösungsweg ausgedacht, aber das Regelsystem läßt genügend Freiraum für alternative Taktiken. Interessant wird es vor allem durch Extras, wie sekundäre Waffenmodi, Minen oder den Jetpack. Zusätzlich lassen sich Kisten öffnen und durchsuchen, explosive Fässer bewegen, Türen, Aufzüge und Brücken mit Schaltern bedienen. Zu diesen kniffligen Puzzles bilden die dummen Monsterhorden einen krassen Gegensatz. Doch genau so hat es Blue Byte geplant. Der Spieler soll durch seinen überlegenen Intellekt mit den zahlenmäßig weit überlegenen Kreaturen fertig werden. Incubation soll auf alle Fälle im 4. Quartal erscheinen.

Alexander Geltenpoth

INTERVIEW

...mit Wolfgang Walk, Projektmanager von Incubation

Gibt es einen Zusammenhang zwischen Incubation und Battle Isle3? *WW: Ja, wenn auch nur in wenigen Anspielungen.*

Zwischen Incubation und Battle Isle liegen Welten. Ist das Ende herkömmlicher Hexfeldspiele gekommen?
WW: Ja. Es kann sein, daß wir eines Tages hingehen und sagen: „Okay, laßt uns das Hexfeldspiel revolutionieren!" Aber letztendlich denke ich, daß es egal ist, ob ich mich im Hexfeld oder im Quadrat vorwärts bewege.

Haben andere Spiele die Entwicklung beeinflußt?
WW: Natürlich, aber eigentlich keine Mainstream Computerspiele. Der Haupteinfluß kam allerdings aus der Tabletop-Ecke.

Waren die Rollenspielelemente für Sie wichtige Aspekte?
WW: Über viele Missionen freunden Sie sich mit Ihren Soldaten an, sie bekommen Namen und Charakter, werden stärker und verwundet. Irgendwann kommen Sie zu dem Punkt, an dem Sie sich sagen: „Ich habe die Mission bestanden, aber Bob ist tot. Also, laß es mich noch einmal probieren."

Wurde die 3D-Engine für Incubation weiterentwickelt?
WW: Zum ersten Mal kommt „Charisma" zum Einsatz. Das ist ein 3D-System, welches unsere Figuren steuert. In XA hatten wir nur Panzer und Flugzeuge. Verschiedene Charaktere und Tiere hingegen müssen animiert werden.

Innerhalb des Spiels tauchen immer wieder beinahe filmreife Effekte auf...
WW: Ja, das war eine der schwierigsten Sachen überhaupt. Zum Beispiel zoomt die Kamera auf eine Tür, die geöffnet wird, um sicher zu gehen, daß der Spieler das auch bemerkt. Andererseits gibt es natürlich auch ein paar coole Effekte, zum Beispiel schaltet die Kamera in die Ich-Perspektive des Monsters, sobald dieses einen Soldaten zu sehen bekommt.

Wird man in der Lage sein, seinen Trupp Elitesoldaten zu Freunden mitzunehmen? *WW: Technisch dürfte das kein Problem sein.*

Und was gefällt Ihnen am besten im Spiel?
WW: Nun, der Jetpack ist ziemlich cool, aber am liebsten mag ich es, eine Mine direkt vor den Füßen eines Scay'Ger zu plazieren, um dann genüßlich zuzuschauen, wie...

Herr Walk, wir glauben, Sie haben da ein Problem...
WW: Ja, ich habe kaum noch Minen...

Und wir keine Fragen mehr.

Voraussichtlich:	Pentium, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	4Sp. Netzwerk, Modem, Hotseat — Sprache: deutsch
Hersteller:	Bluebyte — Erscheint: 4. Quartal 1997

☐ Action ☒ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft


Riesige Räume mit vielen Hindernissen sind die Norm.


Auf dem Charakterbildschirm finden sich alle wichtigen Daten.



Was hier fast wie ein 3D-Action-Shooter aussieht, demonstriert nur die völlig freie Wahl der Kamera und des Blickwinkels.



Mit dem Flammenwerfer heizen wir den Aliens ein. Explosionen und Special-Effekte sind jetzt schon ein phantastischer Anblick.



Für jeden besiegten Alien erhält der Schütze umgehend Erfahrungspunkte. Mit der Zeit wird er seine Fertigkeiten stark verbessern.

Age of Empires, Close Combat 2, Cart Precision Racing, Flight Simulator 98

GIPFELTREFFEN



Microsoft ist eigentlich immer wieder für Überraschungen gut, aber Mitte Juli hatten wir einen ganz besonderen Grund, dem Software-Riesen in Unterschleißheim einen Besuch abzustatten: Dort gab sich nämlich die Crème de la crème der amerikanischen MS Entertainment Business Unit die Ehre. Ed Fries (General Manager), Beth Featherstone (Marketing Manager), Stuart Moulder (Manager Action & Strategy Product Unit) und Dean Lester (Manager Simulation Product Unit) standen Rede und Antwort zu den Produkten, die bald auch auf dem deutschen Markt für Furore sorgen dürften.

Neue Strategie-Referenzen?

Stuart Moulder kann bereits auf lange Erfahrung im Spiele-Busineß zurückblicken – bevor er zu Microsoft stieß, arbeitete er u. a. schon für Sierra. Nun betreut er mit Close Combat 2 und Age of Empires zwei der ehrgeizigsten Spieleprojekte, die Microsoft je initiiert hat. Age of Empires läßt sich vereinfacht als Civilization-Variante mit Echtzeitstrategie-Elementen beschreiben. Sie steuern aus der isometrischen Perspektive einen von 12 unterschiedlich strukturierten Stämmen und versuchen, ihn aus primitiven Anfängen in eine hochzivilisierte Gemeinschaft zu führen. Dabei gilt es, Bodenschätze und andere Ressourcen geschickt zu nutzen und den Einflußbereich des eigenen Territoriums in Konkurrenz zu den anderen Stämmen stetig zu erweitern. Der Spieler kann sein Ziel auf vier verschiedene Arten erreichen – falls ihm die militärische Vorgehensweise nicht liegt, darf er sich ebensogut friedlicher Mittel bedienen. Age of Empires verfügt über einen komfortablen, integrierten Szenario-Editor und ein Multiplayer-Feature, in dem Spieler nicht nur gegeneinander antreten, sondern auch kooperieren können.

Das Echtzeit-Wargame Close Combat 2, das in Deutschland unter dem Titel „Die Brücke von Arnheim" auf den Markt kommen wird, versetzt Sie als Vertreter der Alliierten oder der Mittelmächte in die historische Operation Market Garden, eine der erbittertsten Schlachten des Zweiten Weltkriegs. Ganze sieben Befehle reichen Ihnen aus, um Ihre Units aus der Vogelperspektive zu steuern – die Komplexität des Spiels resultiert letztendlich aus dem durchdachten Einsatz der verschiedenen Waffengattungen. Die Soldaten selbst verfügen über eine erstaunliche AI und reagieren sehr „menschlich" – so kann es durchaus sein, daß sie desertieren, wenn Sie es darauf anlegen, Ihre Mannen als Kanonenfutter zu verheizen. Wie Age of Empires wartet auch Close Combat 2 mit Multiplayer-Fähigkeiten und einem Battlemaker genannten Schlachten-Editor auf.

Simulationen vom Feinsten

Dean Lester ist bereits seit zehn Jahren im Spiele-Busineß tätig und erläuterte sichtlich stolz die in „seiner" Product Unit entwickelten Games Cart Precision Racing und Flight Simulator 98. Bei Cart Precision Racing handelt es sich um ein sehr realistisches, aber trotzdem einsteigerfreundliches Indy Car-Game, das im Laufe des kommenden Jahres in Deutschland veröffentlicht wird. Neben den ovalen Indy-Tracks bietet das Programm auch abwechslungsreiche Straßenkurse, die den Freunden von F1-Simulationen eher entgegenkom-



Close Combat 2


F-16®
FIGHTING FALCON
Ohne Mut,
Kein Ruhm
Kein Pilot will jemals aussteigen!
PC CD ROM
©1997 Digital Integration Ltd. Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey, GU15 3AJ. England
Tel: (+0044)1276 684959 Website: http://www.digint.co.uk
'F-16 Fighting Falcon' is a registered trademark of Digital Integration Limited.
Digital Integration



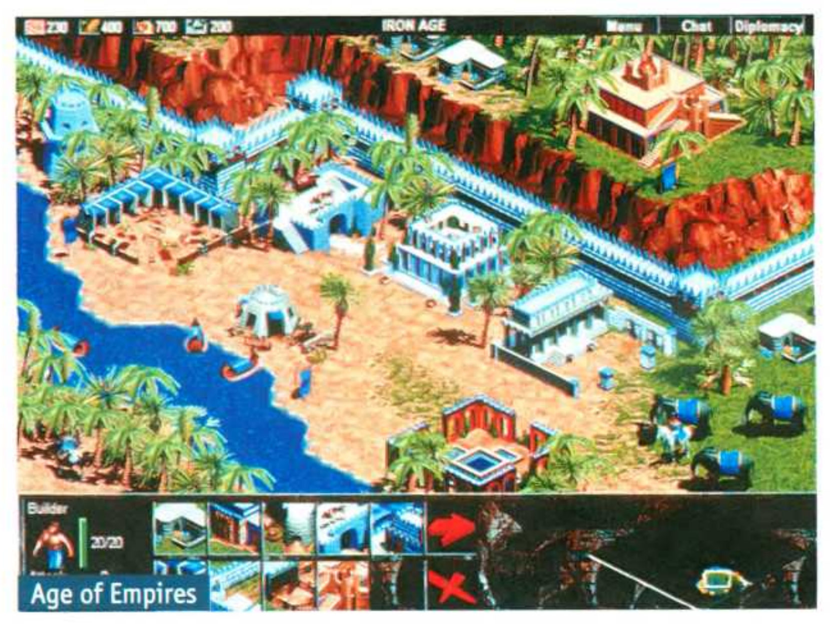
Cart Precision Racing


Flight Sim. 98

men. Cart Precision Racing läßt sich in allen Bereichen ganz den Wünschen des Spieler anpassen, bietet eine Multiplayeroption für bis zu 8 Spieler im Netzwerk oder im Internet und unterstützt sowohl 3D-Beschleunigerkarten als auch die neue Force Feedback-Technologie.

In Flight Simulator 98 flossen diesmal in erster Linie die Wünsche ein, die von Usern an Microsoft herangetragen wurden: Direct 3D- und Force Feedback-Support, verbesserter Sound, detailliertere Grafik, zehnmal so viele Flughäfen wie im Vorgänger und neue Flugmaschinen wie der Bell 206B-Helicopter und der Learjet 45. Auch der Flight Simulator verfügt nun über einen Multiplayer-Modus für die Microsoft-eigene Internet Gaming Zone – dort soll es sogar möglich sein, daß zwei Piloten gemeinsam einen Bell-Hubschrauber fliegen...

Herbert Aichinger



Age of Empires

INTERVIEW MIT ED FRIES

PCA: Zu Beginn Ihrer Laufbahn arbeiteten Sie an typischen MS Anwender-Programmen wie Excel und Word mit. Warum sind Sie ins Spiele-Lager gewechselt?

EF: Ich bin mittlerweile seit 11 Jahren bei Microsoft beschäftigt und verbrachte zehn davon mit Excel und Word, aber ich war schon immer ein Gamer. Ich habe die ersten Spiele auf dem Apple II gezockt. Dann begann ich in den frühen 80er Jahren, in Basic und Assembler selbst Spiele zu programmieren, um damit mein Studium zu finanzieren. Auch während ich an Excel und Word mitarbeitete, beschäftigte ich mich nebenher immer mit Spielen, und als ich mich im letzten Jahr nach einem neuen Betätigungsfeld umsah, hatte ich die Wahl. Ich war der Meinung, daß Microsoft bessere Spiele entwickeln könnte – glücklicherweise durfte ich meine Vorstellungen umsetzen und Microsoft in eine echte Game Company verwandeln...

PCA: Die ersten Microsoft-Games deckten Bereiche ab, auf denen es bereits eine Menge Konkurrenten gab. Warum hat Microsoft nicht von Anfang an versucht, etwas völlig Neues zu machen?

EF: Nun, wir haben keine Berührungsängste mit der Konkurrenz, solange wir spüren, daß wir die Sache besser machen können. Die Art der Produkte, die wir veröffentlichen, wird jedoch hauptsächlich davon beeinflußt, welche Partner wir finden und welche Vorstellungen sie haben...in der Tat lassen wir die meisten Games außer Haus von großartigen Softwarefirmen entwickeln – so arbeiten wir neuerdings mit Chris Roberts zusammen, den wir beim Aufbau seiner eigenen Firma unterstützten.

PCA: Wird Chris Roberts mit Microsoft endlich sein sagenumwobenes Silverheart-Projekt realisieren können?

EF: Silverheart wird definitiv nicht das erste Game sein, das Chris für Microsoft entwickelt. In dieser Angelegenheit gibt es immer noch ein paar Dinge zu regeln, aber da möchte ich jetzt nicht ins Detail gehen. Ich bin jedoch zuversichtlich, daß Silverheart letztendlich realisiert wird – da ist noch alles offen.

PCA: Online-Games werden weltweit immer populärer. Auch Microsoft hat ein Internet-Rollenspiel in der Mache – kann man es mit Meridian 59 oder Ultima Online vergleichen?

EF: Unser Spiel heißt Asheron's Call. Es wird von der Firma Second Nature entwickelt, und ich würde es eher mit Meridian 59 vergleichen. Es hat noch mehr Tiefe als Ultima Online, und der Spieler nimmt das Geschehen wie in Meridian aus der 1st Person-Perspektive wahr. Es gibt jedoch die Möglichkeit, in eine 3rd Person-Sicht zu wechseln, in der die Kamera dem Spieler sozusagen über die Schulter blickt. Man könnte stundenlang über dieses Game sprechen – das Magie-System bietet beispielsweise unendliche Möglichkeiten – jeder Zauberspruch setzt sich aus einem gesprochenen Wort, einer Geste und einem Objekt zusammen. Diese Dinge kann man auf unterschiedliche Weise miteinander kombinieren und herumexperimentieren. Die Kraft eines Spruchs ist proportional zu der Anzahl der Leute, die ihn kennen. Je mehr Personen einen Spruch kennen, desto schwächer ist seine Wirkung. Man sollte entdeckte Zaubersprüche also nicht ohne weiteres preisgeben, aber auch das Herumexperimentieren birgt Gefahren – vielleicht verwandelt man sich plötzlich in eine Eidechse – alles ist möglich...

Alle 5.000 Jahre braucht die Erde einen neuen Helden, um die drohende Vernichtung aufzuhalten - und der ist im New York des Jahres 2413 schwer zu finden. Ausgerechnet den heruntergekommenen Taxifahrer Korben Dallas (Bruce Willis) trifft das Schicksal, die zur Rettung notwendigen Elementsteine zu finden, unerwartete Hilfe bekommt er von der Außerirdischen Leeloo (Mila Jovovich). Ist sie das Bindeglied zum fünften Element? Welche Rollen spielen der skrupellose Industrielle Zorg oder die intergalaktische Sängerin Diva? Die Antwort können Sie spätestens am 28. August selbst in Erfahrung bringen, denn dann läuft Luc Bessons (Nikita, Lèon, Im Rausch der Tiefe, Subway) explosive Mischung aus SciFi-Komödie, Actionthriller und Kunstfilm in den deutschen Kinos an, von den Kritikern schon als moderne Antwort auf Bladerunner ausersehen.

Spiel-Film

Das Spiel zum Film entsteht zeitgleich in den französischen Studios von Kalisto, die mit Dark Earth im September ihr erstes Mammutprojekt veröffentlichen werden (PC Action berichtete). Um die Atmosphäre und die einzigartigen Effekte des Zelluloidstreifens möglichst unverfälscht einzufangen, wurde in den letzten Monaten intensiv mit den Filmleuten zusammengearbeitet. Aus der ergiebigen Vorlage wird ein 3D-Action-Spektakel im Stile von Tomb Raider kreiert, allerdings mit einigen kleinen, aber feinen Unterschieden. Ihr Ziel wird sein, in insgesamt 15 z.T. riesigen Leveln die vier versteckten Elementsteine zu finden. Dazu steuern Sie wahlweise Korben Dallas oder Leeloo durch die La-

Alle 5.000 Jahre öffnen sich die Dimensionstore des Universums und die Erde wird von einer unheimlichen Macht bedroht. Diese Macht besteht nicht aus den vier Elementen Erde, Luft, Wasser und Feuer, sie ist die Verkörperung der morbiden Anti-Energie, sie ist das fünfte Element, bereit, alle Lebensformen für immer auszulöschen.

Das fünfte Element • Action

LARAS ERBIN?



DIE INTERESSANTESTEN GEGNER

So dürfen Sie sich Ihre Kontrahenten im Spiel vorstellen:

Mangalores
Eine einst mächtige Kriegerrasse, die von den Army-Spezialeinheiten dezimiert wurde.

Die Polizei
Sorgt eigentlich für Ruhe und Ordnung, hat aber Schwierigkeiten Gut und Böse zu erkennen.

Mondoshawan
Eigentlich friedvolle Wesen, denen die Aufgabe zufiel, die fünf Elemente zu bewachen.


Leeloo im Kampf gegen Mangalores. Sämtliche Animationen der Charaktere stehen schon, die Ausgestaltung der Level ist allerdings noch nicht komplett.





byrinthe. Ein adventure-typisches Inventory wird es zwar nicht geben, in den Szenarien gilt es aber, zahlreiche Geheimgänge zu entdecken, Schalter zu aktivieren und Unterquests zu bestehen.

Intelligente Kamera
Während Ihrer Erkundungstour werden Sie auf 16 unterschiedliche Gegnertypen treffen, die jeweils mit unterschiedlichen Angriffsstrategien auf Sie eindreschen. Ganz wie im Film können Sie sich entweder mit Waffengewalt zur Wehr setzen oder auf Faustkampftechniken im Stile von Virtua Fighter zurückgreifen. Beim Waffenkampf wurde zudem bewußt auf das aus Tomb Raider bekannte Feature der automatischen Zielsuche verzichtet. Die Suche nach den Elementsteinen wird Ihnen mit Hilfe eines intelligenten Kamerasystems präsentiert, das jeweils den besten Blickwinkel der 3rd-Person-Perspektive anbietet und so auch während der Echtzeitkämpfe Übersicht garantiert. Die Spielfiguren bestehen vollständig aus Polygonen und wurden mit Hilfe des Motion Capturing-Verfahrens zum Leben erweckt. Zur Unterstützung des 3DFX-Chips vor und nach jedem Level sorgen Zwischensequenzen, die z.T. aus dem Film selbst stammen, für zusätzliche Atmosphäre und bringen die Handlung voran. Auch die Originalmusiken konnte Kalisto für einige Spielszenen verwenden, was die surrealistische Grundstimmung unterstreicht. Wenn der Eindruck der ersten spielbaren Version nicht täuscht, dürfte das fünfte Element von Kalisto seinem filmischen Vorbild in nichts nachstehen.

Christian Bigge

DIE SCHAUSPIELCREW

Den meisten dieser Herrschaften werden Sie auch im Spiel begegnen:

Korben Dallas (Bruce Willis)
Ex-Agent der Army Spezialeinheiten, jetzt Taxifahrer und auf der Suche nach Ruhe - da wird nichts draus!

Leeloo (Milla Jovovich)
der volle Name des Aliens lautet Leeloo Mina Lekatariba Laminatcha Ekbat D Sebat. Sie kennt das eigentliche Geheimnis!

Zorg (Gary Oldman)
Ein skrupelloser Geschäftsmann, der sich auf Waffenschiebereien spezialisiert hat. Auf welcher Seite steht er?

Ruby Rhod (Chris Tucker)
Schlichtweg der beste Discjockey des Universums. Aber reicht sein Ehrgeiz so weit, daß er über Leichen geht?


Zahlreiche Special Moves wie dieser Handstand-Kick können sowohl mit der Tastatur als auch über ein Gamepad aktiviert werden.

Voraussichtlich:	Pentium133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio, 3DFX-Support		
Multiplayer:	n.n.b.	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Kalisto	Erscheint:	September 1997

[X] Action [X] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft

F1 Manager Pro, Montezuma's Return!, Flying Saucer

GUTE AUSSICHTEN

UFOs, Mayas und Rennboliden beherrschen den vielversprechenden Release-Schedule, den Software 2000 für die kommenden Monate aufgestellt hat. Neben einer Neuauflage des F1 Managers tragen nun zwei kürzlich abgeschlossene Deals mit amerikanischen Developern ihre ersten Früchte...

Rechts: F1 Manager Professional Edition bietet einen integrierten Editor, in dem man die Daten der Fahrer ganz seinen eigenen Wünschen anpassen kann.



Benutzerfreundlichkeit wird im F1 Manager Professional großgeschrieben: Alle Funktionen sind bequem über die Menüleiste am unteren Bildschirmrand erreichbar.

F1 Manager Professional

Was den Realismusgrad angeht, hatte bereits der F1 Manager 96 im Vergleich mit der Konkurrenz die Nase vorn. Die Professional Edition des F1 Manager, die im Oktober zur Veröffentlichung ansteht, erweitert das Programm nochmals um neue Features und viele Verbesserungen im Detail. Im Multiplayer-Modus werden sich nun bis zu vier Spieler um einen Rechner versammeln können, und ein vereinfachtes Benutzer-Interface sowie die Möglichkeit, viele Vorgänge zu automatisieren, sorgen für erhöhten Bedienkomfort. Die groben Polygonklötzchen, die man in der Vorgänger-Version im Rennmodus zu Gesicht bekam, weichen nun einer wirklichkeitsgetreueren Darstellung. Hinzu kommen ferner u. a. ein integrierter Editor, speicherbare Presets für sämtliche Strecken und die Möglichkeit, den Wagen direkt an der Rennstrecke umzubauen. Die im Windkanal erzielten Testergebnisse lassen sich ebenfalls abspeichern, und die erweiterte Statistik umfaßt jetzt auch einen Saisonrückblick.

Montezuma's Return!

Vielleicht erinnern Sie sich noch an das legendäre Jump&Run Montezuma's Revenge, das im Jahre 1984 auf dem C 64 und dem Atari 800 für Furore sorgte. Das amerikanische Entwicklerteam Utopiatech greift die Grundidee dieses Programms nun noch einmal auf und verpaßt ihr ein zeitgemäßes 3D-Outfit. Obwohl man sich in Montezuma's Return! in der 1st Person-Perspektive durch verwinkelte Levels bewegt, handelt es sich bei diesem Programm um keinen traditionellen 3D-Shooter. Das Hauptaugenmerk liegt in Montezuma's Return! nämlich eindeutig auf dem Lösen von überaus abwechslungsreichen Puzzles und im Überwinden von tückischen Hindernissen. Bei Auseinandersetzungen mit Gegnern greift man nicht auf ein wohlsortiertes Waffenarsenal zurück, sondern wehrt sich lediglich mit Händen und Füßen. Sowohl in Sachen Leveldesign als auch in technischer Hinsicht hinterläßt Montezuma's Return! bereits jetzt einen hervorragenden Eindruck – innerhalb weniger Minuten hat man die komfortable Tastatursteuerung im Griff und bewegt sich dank der rasanten Uvision™-3D-Engine sehr behende durch die reich texturierten und mit raffinierten Schatteneffekten versehenen Levels. Montezuma's Return! wird sowohl unter DOS als auch unter Win95 spielbar sein und 3Dfx-Beschleunigerkarten unterstützen.



Auf exaktes Timing kommt es an, wenn man dieses Faß unbeschadet überwinden will.



Montezuma's Return!, das von der amerikanischen Firma Utopiatech für Software 2000 entwickelt wird, wartet mit monumentalem Leveldesign und skurrilen Gegnern auf.

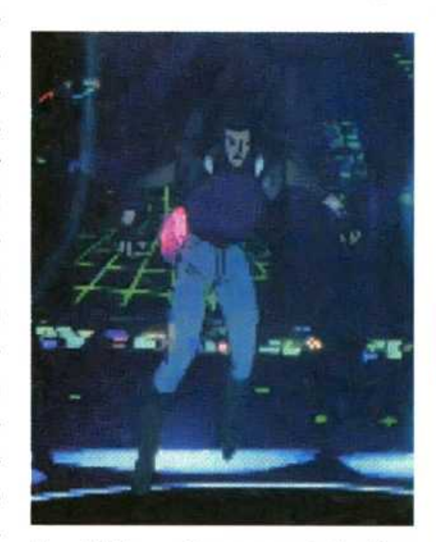
Flying Saucer

Die amerikanische Softwarefirma Postlinear Entertainment ist noch keine zwei Jahre alt und verfügt dennoch über ein hochkarätiges Entwicklerteam. Chef und Gründer des Unternehmens ist Ron Martinez, der zuvor bei Spectrum Holobyte tätig war. Exklusiv für Software 2000 arbeitet man bei Postlinear im fernen San Francisco an einer Simulation, in der der Spieler eine fliegende Untertasse durch 22 Missionen steuert. Naheliegenderweise nimmt das Geschehen von der legendären Area 51 aus seinen Lauf und führt Sie u. a. nach Ägypten, zum Bermuda-Dreieck und in die unendlichen Weiten des Universums. Auf Ihrem Kreuzzug gegen eine gigantische kosmische Verschwörung steht Ihnen ein Dutzend Waffen und Zusatzmodule zur Verfügung – das läßt keinen Zweifel daran, daß trotz der detailliert ausgearbeiteten Story und den ausgiebig recherchierten Hintergrund-Infos der Action-Aspekt im Mittelpunkt von Flying Saucer steht. Für die nötige Geschwindigkeit und spektakuläre Effekte soll Postlinears neue 3D-Render-Engine sorgen, die wie Utopiatechs Uvision-System auch 3Dfx-Support bietet.

Herbert Aichinger

NEUES VON SOFTWARE 2000

Titel	Genre	erscheint
F1 Manager Professional	Sport/Simulation	Oktober 1997
Montezuma's Return!	Action-Adventure	November 1997
Flying Saucer	Action/Simulation	n.n.b.



In Flying Saucer wird Ihre Freundin Emily von Aliens gekidnappt. Sobald Sie das UFO besteigen, um sie wiederzufinden, werden Sie in einen Krieg zwischen den "Signers" und den "Greys" verwickelt.



Die Alienrasse der "Greys" in Flying Saucer entspricht im Aussehen der allgemein verbreiteten Vorstellung, die man seit dem Roswell Incident von Außerirdischen hat.

Baphomets Fluch 2: Die Spiegel der Finsternis • Adventure

MAYA-ZAUBER

Humanität und Gewalt – das sind die beiden Gegenpole, die bei den Azteken durch die Gottheiten Quetzalcoatl und Tezcatlipoca versinnbildlicht wurden. Nun dienen sie Designer Charles Cecil als Ausgangspunkt für ein weiteres spannungsgeladenes Adventure der Baphomet-Reihe.



Die spezifische Atmosphäre der einzelnen Locations - wie hier eine Pariser Straßenszene - wurde hervorragend eingefangen.

Baphomets Fluch gehörte zu den interessantesten Adventure-Veröffentlichungen der letzten Monate: Eine überaus facettenreiche Story, intelligente Puzzles und die beinahe trickfilmreife Grafik brachten diesem dritten Produkt aus der britischen Spieleschmiede Revolution weltweit sehr gute Wertungen in der Fachpresse ein. Auch bei den Usern war die Resonanz offensichtlich groß – noch heute erhalten die Revolution-Leute Woche für Woche Zuschriften mit viel Lob und einer Menge an konstruktiven Verbesserungsvorschlägen.
Auch in Baphomets Fluch 2, das wesentlich umfangreicher und puzzlehaltiger sein soll als der erste Teil, dreht sich wieder alles um den jungen George Stobbart und die gewiefte Journalistin Nico Collard. Letztere ist den Drogengeschäften des mächtigen Karzac auf der Spur, der die Wiederkehr des Gottes Tezcatlipoca herbeiführen und mit diesem zusammen den Weltuntergang inszenieren will. George und Nico tun alles, um dies zu verhindern, und ihr Weg führt sie diesmal u. a. nach Paris, Marseille, London, Mittelamerika sowie in die Karibik und in den Dschungel.

Zügigeres Gameplay

Revolution-Boss Charles Cecil, der für das Baphomet-Konzept verantwortlich zeichnet, nimmt sich Kritik sehr zu Herzen und berücksichtigte sie bei der Ausarbeitung von Baphomets Fluch 2: So bemängelten viele Spieler am ersten Teil die starke Dialoglastigkeit und das Fehlen einer Möglichkeit, schnell von einer Location in die nächste zu wechseln. Baphomet 2 wird daher wesentlich weniger redselig daherkommen, und per Doppelklick kann man nun einen Raum verlassen, ohne warten zu müssen, bis die Spielfigur zur Tür marschiert ist. Großen Wert legte man bei Baphomet 2 auch auf logische, nachvollziehbare, aber dennoch anspruchsvolle Puzzles – Slapstick hat in Cecils Programmen keinen Platz.
Die meisten weiteren Neuerungen sind überwiegend technischer Natur: Die Sprites der Spielfiguren wurden mit einem speziellen Anti-Aliasing-Verfahren besser in die Hintergründe integriert, Schatten- und Transparenzeffekte in jeweils 16 Abstufungen realisiert, und dank der "Geometric Sprite Transformation" verschwimmen die Charaktere auch dann nicht zu einem groben Pixelbrei, wenn sich der Betrachter ihnen nähert. Bis zu vier Parallaxebenen verleihen der Spielumgebung zudem ein gehöriges Maß an räumlicher Tiefe. Zu- und abschaltbare Details sorgen ferner dafür, daß Baphomets Fluch 2 bereits auf einem Pentium 60 zufriedenstellend läuft.

Herbert Aichinger


Baphomets Fluch 2 kann zeitweise mit sehr großen Sprites aufwarten.


In der Galerie gelingt es Nico und George, Karzacs Fährte aufzunehmen.


Ein harmloser Besuch bei dem Maya-Spezialisten Prof. Oubier entpuppt sich für die beiden Protagonisten als ein lebensgefährliches Unternehmen: Nico wird entführt, und George entgeht um Haaresbreite dem Tod in den Flammen.

Voraussichtlich:	Pentium 90, DOS, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Revolution/Virgin	Erscheint:	Ende September 1997

☐ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

ENJOYSOFTWARE

BAPHOMETS FLUCH II
84.90

CONQUEST EARTH DAS MANIFEST
89.90

ANSTOSS 2
79.90

HÖRT! HÖRT! IHR KARTENFREAKS!
GROßES "MAGIC THE GATHERING" TURNIER!

Während des ganzen Septembers finden in unseren JOYSOFT-Filialen "Magic-Turniere" statt.
Gespielt wird **"Typ 2 Turnier"** im k.o.-System.
Die Teilnehmerzahl ist pro Austragungsort auf 16 Personen beschränkt. Das Startgeld beträgt 10,- DM. Anmelden könnt Ihr Euch ab dem 15.08.97 bis eine Woche vor dem jeweiligen Turniertermin direkt in den Filialen, wo Ihr auch die Turniervorraussetzungen und Pläne ausgehändigt bekommt. Turniertermine:

6.09.: Köln, Siegburg;
13.09.: Aachen, Bonn;
20.9.: Koblenz, Essen;
27.09.: Düsseldorf, Frankfurt.
(Adresse siehe unten)

Die Endausscheidung findet dann am 4.10.97 in Köln statt.

Es winken tolle Preise!

PC CDROM

688 Hunter Killer (KD)	84.90
Adidas Power Soccer (KD)	84.90
Alexander der Große W95 (KD)	89.90
Anstoss 2 (KD)	**79.90**
Armored Fist 2 (KD)	89.90
Baphomets Fluch 2 (KD) *	**84.90**
Betrayal in Antara (KD)	89.90
Blade Runner (KD) *	89.90
Birthright (KD)	89.90
Comanche 3 (KD)	89.90
Command & Conquer 2 Data 2(KD) *	29.90
Constructor (KD) *	**89.90**
Conquest Earth (KD) *	**89.90**
Demonworld (KD)	79.90
Der Industriegigant (KD)	79.90
DOG (KD)	64.90
Dominion W95 (KD) *	79.90
Dungeon Keeper (KD)	79.90
Fallout (KD)	**79.90**
Floyd (KD) *	79.90
Formel 1 W95 (KD)	89.90
Hattrick Wins! (KD)	79.90
Interstate 76 (ab 18) (KD)	79.90
Lands of Lore 2 (KD) *	79.90
Little Big Adventure 2 (DA) *	89.90
Magic the Gathering (MPS) (KD)	89.90
Pandemonium W95 (KD)	79.90
Pro Pinball Timeshock (KD)	79.90
Resident Evil (KD) *	79.90
Sim City 2000 Netzwerk (KD)	99.90
Star Trek Starfleet Akademy (KD) *	89.90
World Wide Soccer (KD)	79.90
X-Com Apocalypse (KD)	89.90
X-Wing VS Tiefighter (DA)	79.90

Preisänderungen, Irrtum und Zwischenverkauf vorbehalten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Firma JOYSOFT

PC CDROM SUPER PREISE

Nur solange der Vorrat reicht!
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung einen oder mehrere Ersatzwünsche an, da es sich bei vielen Spielen um Restposten handelt.

3D Ultra Minigolf (KD)	49.90
Bermuda Syndrome (KD)	29.90
Blood & Magic (KD)	39.90
Buried in Time (KD)	29.90
Cavelands (KD)	39.90
Cyberia 2 (KD)	29.90
Cyberstorm W95 (KD)	39.90
Descent 2 (DA)	39.90
Down in the Dumps (KD)	**39.90**
Evokation (KD)	29.90
Fable (KD)	**39.90**
Helicops (DA)	49.90
Legend of Kyrandia 1-3 (US/KD)	49.90
Mad News (KD)	19.90
MAX (KD)	**49.90**
Olympic Games (KD)	29.90
Olympic Soccer (KD)	29.90
Orion Burger (KD)	39.90
Puzzle Bobble (DA)	49.90
Rätsel des Master Lu (KD)	29.90
Schwarze Auge 3 Audio CD	19.90
Shanara (KD)	39.90
Shell Shock (KD)	19.90
Starfighter 3000 (KD)	29.90
Tek War (ab 18) (DA)	19.90
Thunderhawk 2 (KD)	29.90
Wages of War (KE)	49.90
Z! (KD)	39.90

PC ZUBEHÖR

Alfa Quad 4 Player Adapter	**89.90**
Alfa Twin Switch Adapter	39.90
Gravis Grip Set (2 Pads, 4 Player Adapter)	139.90
Diamond Monster 3D Karte	**369.90**
F16 Fighterstick CH	229.90
Flightstick FX Feedback CH	**309.90**
Lenkrad F1 Simulator	499.90
Maxi Sound 64 PNP Home Studio	399.90
Matrox Mystique 4 MB	289.90
Mouse Microsoft	49.90
Orchid 3D Karte	369.90
Sidewinder FX Feedback	**299.90**
Thrustmaster F16 Metal Limited Edition	**649.90**
Thrustmaster T2 Lenkrad	249.90
Wingman Extreme Digital	99.90

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog oder unsere ebenfalls kostenlose Katalog-CD an. In beiden finden Sie Beschreibungen und Informationen über Spiele und Zubehör aus unserem Angebot.

NEU! AB 27.9.
JOYSOFT POINT
COMPUTERSPIELE & MEHR
41061 M' Gladbach
Eickener Str. 14

Wir führen außerdem Spiele für:
- Amiga
- Macintosh
- Sega Saturn
- Sony PSX
- Nintendo 64

sowie:
- Joysticks
- Computer Zubehör
- Lösungsbücher
- Trading Cards
- Sport Cards
- US-Importe

JOYSOFT SHOP **50676 Köln** Mathias Str. 24-26 0221/9 23 15 45	**JOYSOFT SHOP** **53111 Bonn** Münster Str. 11 0228/65 97 26	**JOYSOFT SHOP** **53721 Siegburg** Kaiser Str. 54 02241/ 6 80 45	**JOYSOFT SHOP** **56068 Koblenz** Schloß Str. 16 0261/30 96 34	**JOYSOFT POINT** **CONNACTION** **41460 Neuss** Klarissen Str. 15 02131/ 27 57 51
JOYSOFT SHOP **40211 Düsseldorf** Am Wehrhahn 24 0211/36 44 45	**JOYSOFT SHOP** **60311 Frankfurt** Fahrgasse 87 069/91 39 83 71	**JOYSOFT SHOP** **45127 Essen** Viehofer Str. 17 0201/2 43 72 95	**JOYSOFT SHOP** **52062 Aachen** Blondel Str. 10 0241/40 69 12	**JOYSOFT POINT** **JUST 4 FUN** **40724 Hilden** Hochdahler Str. 10 02103/84 40
JOYSOFT POINT **DICOM** **63450 Hanau** Hospital Str. 14-16 06181/92 63 41	**JOYSOFT POINT** **SOFT SITE** **63065 Offenbach** Schloß Str. 20-22 (1.Etage) 06982/36 90 45	**JOYSOFT POINT** **MYSTIC GAMES** **72458 Albstadt** J.-Mauthe Str. 7 07431/93 30 80	**JOYSOFT POINT** **GAMESHOP GIESSEN** **35390 Giessen** Katharinengasse 21 0641/79 17 94	NEU! **JOYSOFT POINT** **PLAYERS CHOICE** **50677 Köln** Merowinger Str. 28 0221/

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unseren autorisierten JOYSOFT POINT Partnern.
Preise der JOYSOFT POINT Shops können abweichen.

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

VERSAND & SERVICE CENTER:
AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN
BESTELL HOTLINE: 0221/ 94 86 10 50
BESTELL FAX: 0221/ 94 84 427

Beachten Sie auch unser Internet Angebot für Sie! http://www.joysoft.de- Hier können Sie direkt Ihre Bestellung aufgeben und aus unserer Mailbox die neuesten Updates und Patches downloaden. Sie erreichen uns unter: 0221/9483307(analog), 0221/9483306 (ISDN).

Unser Lieferservice im Inland: Sie zahlen per **Kreditkarte oder per Vorkasse**, wir liefern per **Post:** Versandkostenanteil 6.90 DM oder per **UPS:** Versandkostenanteil 9.90 DM. Falls Sie **Nachnahmelieferung** wünschen, beträgt der Versandkostenanteil 9.90 DM bei Post- und 16.90 DM bei UPS-Lieferung. **Ab einem Rechnungsbetrag von 200,- DM liefern wir versandkostenfrei!**

Unser Lieferservice im Ausland: Sie zahlen per **Kreditkarte oder postbare Vorkasse**, wir liefern per **Post**. Der Versandkostenanteil beträgt in Europa: 20,- DM für Päckchen bzw. 50,- DM für Pakete. Der Versandkostenanteil außerhalb Europas beträgt 25,- DM für Päckchen.

Kreditkartenzahlung: Wir akzeptieren die Euro- und Visa-Card. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung an, welche Karte Sie benutzen, außerdem benötigen wir Ihre Kartennummer und das Gültigkeitsdatum, sowie Ihre Telefonnummer für evtl. Rückfragen. Bei schriftlichen Bestellungen vergessen Sie bitte nicht Ihre Unterschrift.



Die Panzer sind denkbar schlecht geeignet, um die Basis auf dem Berg anzugreifen, während ständig Granaten und Laser sie treffen.



Diese drei Raketentürme reichen völlig aus, um jeweils einen Flugzeugträger und Zerstörer von der Küste fern zu halten.

Total Annihilation • Echtzeitstrategie

VORREITER

In keinem anderen Genre wird soviel kopiert, abgekupfert und nachgeahmt. Doch alle Versuche, ein zweites C&C oder WarCraft zu machen, sind zum Scheitern verurteilt, denn ohne Innovation bleibt jedes neue Spiel bedeutungslos. Es ist also höchste Zeit für die nächste Generation der Echtzeitstrategiespiele, hat sich doch seit Dune 2 bisher wenig getan.

So ziemlich jedes neues Spiel protzt mit bisher unerreichten Features. So auch Total Annihilation: 150 verschiedene Einheiten und Gebäude sollen bereits im Spiel implementiert sein. Außerdem verspricht Hersteller Cavedog, jede Woche mindestens eine neue Einheit zu erstellen, die nachträglich eingebunden werden kann. Mit reiner Masse ist aber nichts erreicht. Daß sämtliche Einheiten wirklich unterschiedliche Fähigkeiten haben und für bestimmte Aufgaben mehr oder weniger geeignet sind, ist hingegen eine positive Überraschung. Grundsätzlich gibt es vier verschiedene Typen: Luftwaffe, Marine, Fahrzeuge und K-Bots. Letztere sehen wie BattleMechs aus. Logischerweise haben Panzer und andere Fahrzeuge in offenem und flachem Gelände einen Vorteil, in Gebirgen und Wäldern bewegen sich dafür die K-Bots geschickter. Alle Einheiten sind wunderschön animiert. Es macht schon Spaß einem Panzer nur zuzusehen, wie er langsam über Unebenheiten rollt, sich dabei über jedem Stein hebt oder Berge erklimmt. Dank Auflösungen von 640x480 bis zu unglaublichen 1280x1024 behält man selbst auf den riesigen Karten noch die Übersicht.

Etwas Besseres machen

Größte und sicherlich herausragenste und auffälligste Neuerung in TA ist die Landkarte. Sie besteht nämlich nicht aus einzelnen Bausteinen und Feldern, sondern ist aus einem Stück und nachträglich gerendert. Demnach lassen sich Höhenunterschiede auch nicht irgendwelchen Leveln zuordnen. Wie bei einem echten Relief gibt es unendlich viele kleine Abstufungen. Steile Berge sind so für manchen Panzer ein unüberwindbares Hindernis. Ähnlich ergeht es mächtigen Schlachtschiffen oder Flugzeugträgern in seichten Gewässern. Je nach Karte und persönlicher Strategie wird man sich also auf einen bestimmten Einheitentyp spezialisieren. Weiteres neues Feature ist die Sichtlinie. Wie auch schon für Dark Reign angekündigt, wird man auch in TA ein realistisches Modell verwenden. Vegetation und Höhenunterschiede blockieren die Erkundung der Karte. Optional läßt sich mit dem gewohnten kreisförmigen Sichtradius spielen. Der Nebel des Kriegs wird wie in WarCraft 2 gehandhabt. Einmal erforschtes Gebiet bleibt sichtbar und wird auf dem Radar in Grautönen dargestellt. Momentan kontrolliertes Gebiet bleibt hingegen farbig. Die Minimap ist von Anfang an verfügbar. Durch den Bau einer Radaranlage werden eigene und feindliche Einheiten jedoch als farbige Punkte in der Minimap angezeigt. So kann man ganz gezielt bluffen und den Gegner verwirren, denn es wird keine Aussage über die Qualität der Truppen gemacht. Letzte und sicherlich wichtigste Auswirkung der realistischen Karte ist parallel zur Sichtlinie die Schußlinie. Laser und Kanonen feuern stets nur bei vorhandener Sichtlinie. Mörser, Granat- und Raketenwerfer hingegen bedienen sich der ballistischen Kurve. Allerdings muß wenigstens eine eigene Einheit den Feind sehen. Dafür dauert



Die blauen Panzer halten die strategisch wichtige Stellung auf dem Berg ohne Probleme.



Einzelne Trümmerteile fliegen in TA bei jeder Explosion quer über den ganzen Bildschirm.

es ein bißchen länger, bis das Ziel auch getroffen wird und außerdem können starke Winde noch einen Strich durch die Rechnung machen und den Schuß ablenken.

Genie Computergegner?

Eins läßt sich schon über die frühe spielbare Version von TA sagen: Die künstliche Intelligenz hatte einige Überraschungen für den Spieler bereit. Eigene Einheiten wählen sehr zuverlässig den kürzesten und schnellsten Weg aus. Bei einer gemischten Truppe aus Panzern und K-Bots heißt das schon auch einmal, daß Panzer einen Berg umfahren, während K-Bots unbeeindruckt die Hänge erklimmen. Zusätzlich darf wie in Dark Reign eingestellt werden, wie selbständig die Truppen agieren. Je nach Befehl wird ein Gebiet patrouilliert, die Stellung gehalten oder Feinde verfolgt. Selbständig wissen Einheiten auch, wann es besser ist, den Rückzug anzutreten. Hetzt man zwei Kampfbomber auf einen feindlichen Raketenturm, kehren diese selbständig zu ihrem Flugzeugträger zurück, lassen sich reparieren und greifen erneut an. Sollte das Schiff momentan überfüllt sein, kreisen die Flugzeuge solange darüber, bis Platz vorhanden ist. Aber auch der Computergegner weiß sehr gezielt mit seinen Ressourcen umzugehen und stellt eine echte Herausforderung dar. Zwar konnten wir noch keine komplizierten Manöver ausmachen, aber Angriffszeitpunkt und Ort hätte auch von einem talentierten Menschen oftmals nicht besser gewählt werden können. Immerhin ist die KI schon jetzt besser, als bei allen vergleichbaren Spielen.

Management

Zwei Ressourcen werden in TA benötigt: Energie und Metall. Während Energie auf unterschiedlichste Art und Weise in zahlreichen Kraftwerken produziert werden kann, muß Metall mühselig in



Wald bietet auch eine hervorragende Deckung. Hier schleicht sich ein ganzes Rudel Blauer an.



Umweltfreundlich: Die Trümmerteile können für neue Einheiten und Gebäude recycled werden.

Minen gefördert werden. Ein Transport ist unnötig, sämtliche Baustoffe sind sofort global verfügbar. Wie in WarCraft werden Gebäude von mobilen Einheiten errichtet. Besondere Aufmerksamkeit entfällt hier auf den Commander, der gleichzeitig General, Flagge, mobiles Baufahrzeug und stärkste Einheit auf dem Schlachtfeld darstellt. Somit bleibt ein Spiel auch dann noch spannend, wenn fast alles verloren ist. Hauptsache der Commander hat überlebt. Optional läßt sich TA auch wie ein C&C oder WarCraft steuern und die verfügbaren Einheiten können für Multiplayer-Spiele ausgewählt werden. Der endgültigen Version soll zwar noch kein Karteneditor beiliegen, aber dieses Tool wird laut Cave Dog mit einer Mission-CD nachgereicht. Kurzum, Cave Dog hat sich geschickt in einigen Punkten bei Referenzspielen bedient, dafür viele andere Details neu entwickelt und extrem verbessert. Total Annihilation besitzt durchaus das Potential, bestes Echtzeitstrategiespiel überhaupt zu werden.

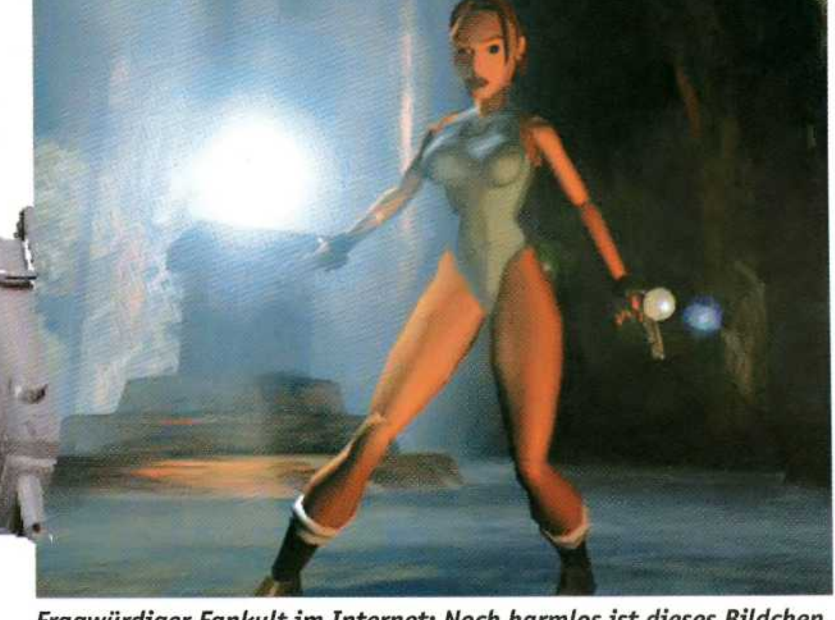
Alexander Geltenpoth

Voraussichtlich:	Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	-
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Cave Dog / GT Interactiv
Erscheint:	Oktober 1997

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

MYTHOS LA

Lara Croft katapultierte sich Ende des vergangenen Jahres an die Spitze der Verkaufscharts und bescherte dem bis dahin recht betulichen Label Eidos Interactive einen Zahltag in Form von über zwei Millionen verkauften Tomb-Raider-CD's und verwandelte das britische Unternehmen in einen internationalen Spielemulti. Tomb Raider gefiel selbst 3D-Shooter-Nihilisten und rüttelte das gesamte Genre aus der sich langsam breitmachenden Apathie.



Fragwürdiger Fankult im Internet: Noch harmlos ist dieses Bildchen, bei dem Lara per Grafikprogramm die Hose ausgezogen bekam.



Auch in Tomb Raider 2 wirft sich die hübsche Archäologin in Schale.



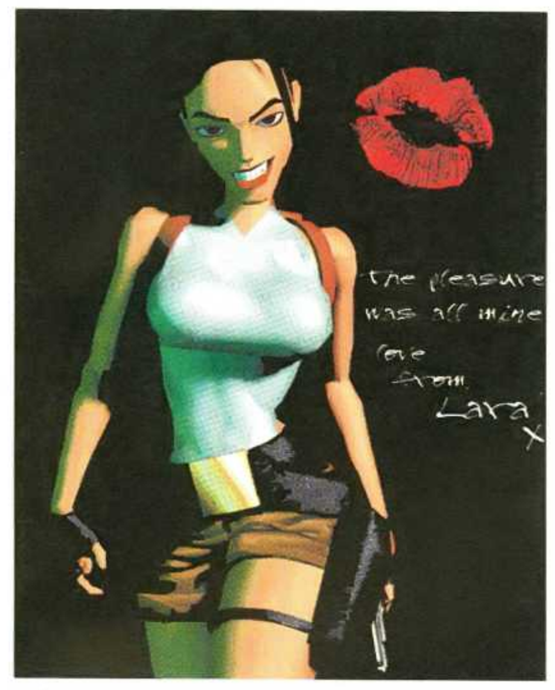
Jacket und Hose, schwarz
von Alexander McQueen
9mm Waffe
Uzi

Wo andere Spiele ballern, knallen und killen, bietet Tomb Raider eine unterhaltsame Mischung aus Erforschung, Rätsellösen und akrobatischen Stunts, die es seit Prince of Persia nirgendwo mehr zu sehen gab. Und statt eines anabolikagefüllten Muskelklischees verdingte sich eine ebenso smarte wie attraktive Archäologin in der Heldenrolle. Die Reaktion der Gamer auf die neue Heldin war erstaunlich. Anstatt der erwarteten „Hupfdohlen und Indy-Verschnitt"-Jokes, entwickelte sich ein regelrechter Kult um die fiktive britische Aristokratentochter. Eine Internetsuche nach dem Namen Lara Croft resultiert mittlerweile in über 100 Treffern. Doch nicht nur die PC-Medien wurden auf sie aufmerksam - Lara verfügt über eine Eigenschaft, die bisher nur Konsolencharakteren vorbehalten blieb: Marketingpotential!

Lara: Model, Singer, Actress

Lara scheint nun erstmals das zu gelingen, was Figuren wie Mario und Sonic schon seit Jahren erfolgreich demonstrieren: Sie weckt branchenübergreifendes Interesse – Interesse, von dem die gesamte PC-Spieleindustrie profitieren wird. Mit der Nintendo-Ikone Mario kann sie sich zwar noch nicht messen, immerhin kann der latzhosige Klempner u. a. auf eine erfolgreiche Zeichentrickserie, einen Kinofilm und eine Kleiderkollektion zurückblicken. Allerdings liest sich Lara's Erfolgsliste auch nicht gerade schlecht: In diesem Sommer begleitete sie die irische Rockband U2 auf ihrer Tournee und donnerte auf der größten Videoleinwand der Welt auf einem Motorrad zu Lead Singer Bono's Rettung. Der U2-Frontmann ist bekennder Lara-Fan. Für die deutsche Version von Tomb Raider 2 synchronisiert Rapper Smudo von den Fantastischen Vier die Rolle von Laras Widersacher Marco Bartoli. Auch er ein Tomb Raider-Fan. Als nächstes könnte es dem hübschen Multitalent sogar gelingen, selbigen Popstars direkte Konkurrenz zu machen. Zusammen mit Produzent Dave Stewart – der männlichen Hälfte der ehemaligen Eurythmics – wird sie in Kürze eine Single und ein Album aufnehmen, die über das Eidos-eigene Label Naked Records

RA CROFT





Demi Moore ist ernsthaft im Gespräch für die Lara-Rolle in einem Tomb Raider Film. Gatte Bruce Willis hat gerade einen Hauptanteil an FMV erworben.

Mit einem breitgestreuten Marketing quer über alle Medienbereiche hinweg, gelang es Eidos den ersten Markenartikel aus der PC-Spielewelt zu erschaffen. Selbst einfache Postkarten haben ihren Teil dazubeigetragen.

erscheinen werden. Und schon seit einiger Zeit halten sich hartnäckig die Gerüchte, daß Lara Croft ihren eigenen Kinofilm bekommt. Anfang `98 soll sogar die Moderation einer eigenen Fernsehshow folgen, munkelt man. Seit vier Monaten schwingt sich die britische Grazie im deutschen Kino-Magazin Cinema bereits durch eine Comic-Serie, zierte das Titelblatt des TV-Movie Online-Specials und fand Beachtung in Artikeln des SZ-Magazins der Süddeutschen Zeitung, in einer MAX-Reportage und sogar im emanzipatorischen Sprachrohr Emma. Selbst Zeitungen, wie The London Times und The Economist, letzte Bastionen des britischen Establishments, attestierten der Tomb Raider Heldin Attribute, wie „hinreißend" und „jenseits der Schwerkraftgrenze". In durchaus ernstgemeinten Artikeln beschreiben sie, wie die Abenteurerin alle Hindernisse einer männlich dominierten Welt überwindet. Etwas lockerer ging das Lifestyle-Magazin The Face an den Mythos heran. Lara als fiktives Supermodel in Kleidern von Gucci mit Waffen von Uzi. Und selbst das obligatorische Faltposter erschien in dem Monatsmagazin Loaded. Dabei kann die virtuelle Venus inzwischen ganz real als Model für die Präsentationen von Modeherstellern gebucht werden. Die Set-Karte mit dem Namen Lara Croft liegt bei einer der größten europäischen Modelagenturen bereit. Betrachtet man die Popularität der vorgenannten Konsolenhelden und deren Auswirkung auf den Bekanntheitsgrad von Nintendo und Co., so läßt sich unschwer erkennen, warum die gesamte Industrie das Phänomen Lara Croft mit wohlwollendem Interesse verfolgt. Sämtliche Versuche, PC-Helden in anderen

STECKBRIEF

NAME: Lara Croft
GRÖSSE: 172 cm
GEWICHT: 55Kg
GEBURTSTAG: 14. Februar 1967
GEBURTSLAND: England
HAARFARBE: Braun
AUGENFARBE: Braun
BERUF: Archäologin

Bikini, schwarz
von Gucci
9mm Unterwasser-Maschinenpistole
von Walther





Ganz groß raus kommt die Amazone derzeit mit der Rockgruppe U2, deren Leadsänger Bono bekennender Tomb Raider-Anhänger ist. Im Rahmen der aktuellen Europatournee hat Lara Croft auf der weltgrößten Videoleinwand mehrere Auftritte in eigens kreierten Rendersequenzen.

Medien zu plazieren, sind bisher kläglich gescheitert. Selbst Wing Commander wurde und wird nicht in einen Kinofilm umgesetzt und die im amerikanischen Kabelfernsehen ausgestrahlte Zeichentrickserie verpuffte nach der ersten Staffel wie ein Kilrathikreuzer unter Laserbeschuss. Währenddessen kann sich Eidos vor Merchandising-Angeboten kaum noch retten. Die große Begeisterung treibt sogar einige Stilblüten. Schon soll ein Fan für einen Handels-Aufsteller aus Pappe 350 Mark geboten haben. Wer etwas zum Mythos Lara Croft beitragen möchte, kann sich gerne selbst verwirklichen. Eidos ist gerade bundesweit auf der Suche nach professionellen oder Hobby-Künstlern, die sich durch die Amazone zu Bildern, Grafiken, Installationen oder Musikstücken inspirieren lassen. Der Computerkünstler Michael Hawk hat beispielsweise mehrere Arbeiten erstellt, die Lara als eine Art religiöse Ikone präsentieren.

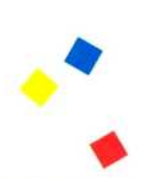


Bei einer der größten europäischen Modelagenturen besitzt Lara Croft eine Set-Karte und kann wie ihre realen Kolleginnen z. B. für Foto-, besser Render-, Shootings gebucht werden.

Fantasy Girl

Einige PC-Spieler scheinen jedoch eine höchst eigene Auffassung davon zu haben, wie Lara der spielenden Öffentlichkeit präsentiert werden sollte. Internet-Newsgroups und diverse Webseiten wissen sogar von einem „Nackt-Cheat" zu berichten, mit dessen Hilfe Lara ihre Missionen „au naturel" erfüllt. Vielleicht wird es irgendeinem ent-







Kleid, rot-schwarzer Farbdruck von Jean Colonna
Handfeuerwaffe von Kalashnikov

wicklungsgestörten Freak irgendwann tatsächlich gelingen, einen solchen Hack zu produzieren, bisher ist er jedoch nur eine infantile Illusion. Andere legen sogar selbst Hand an und erstellen via Zeichenprogramm diverse Schmuddelbildchen, deren Downloadzahlen astronomische Höhen erreichen. Zugegebenermaßen spekulierte Eidos auf die Randgruppe männlicher Spieler, bei denen Lara's unrealistisch ausstaffierter Barbiekörper dann auch die erwünschte „Boah-Ey"-Reaktion hervorrief. Ihren Appeal erreicht sie jedoch durch Charakterzüge, wie stark, unabhängig und intelligent. Oder, um es mit den Worten ihres Schöpfers - Toby Gard - zu sagen: „Lara zerstört alle sexistischen Klischees, obwohl sie unglaublich gut aussieht. Sie ist das perfekte Fantasy Girl. Das Unerreichbare ist immer am begehrenswertesten."

Bleibt die Frage, ob die Versuche, eine fiktive Person hinsichtlich ihres Massenappeals zu analysieren, einen Sinn ergibt oder als pseudointellektuelles Geschwafel interpretiert werden kann. Sollten Sie die letztere Ansicht vertreten, empfehle ich in der Bücherei oder im Lexikon unter Micky Maus oder Tarzan nachzuschauen!

Linda Scherer

Im englischen Lifestyle-Magazin THE FACE hatte Lara Croft jüngst ihren ersten öffentlichen Auftritt als Model. Den Artikel schmückte die Überschrift: „BIGGER THAN PAMMY, WISER THAN YODA"

Anno 1602 - Entwicklungsbericht 1. Teil

DAS EI DES KOLUMBUS

Wie hat ein modernes Wirtschaftsstrategiespiel auszusehen? Welche Features sind notwendig, um ein intelligentes Spielkonzept auf die Beine zu stellen, das weder altbacken wirkt noch abgekupfert ist, das hohen technischen Anspruch mit großer Spielbarkeit verbindet?

Diese Fragen gingen dem österreichischen Programmierteam von MAX Design schon seit April 1996 nicht mehr aus dem Kopf. Schließlich hatte man im Wirtschafts- und Strategiebereich mit 1869, Burntime und Oldtimer bereits einige Erfolge auf der Habenseite verbucht, nun sollte der nächste Schritt erfolgen. Zunächst mußte eine Grafikengine her, die den gewachsenen Ansprüchen an ein solches Projekt auch standhielt. Eine dreh- und zoombare isometrische 3D-Engine mußte entwickelt werden, auf der Spieloberfläche sollten sich später Menschen, Tiere und Gebäude als voll animierte 3D-Objekte wiederfinden. Die Idee für eine Rahmenhandlung war schnell geboren, ein historisches Szenario bot sich für ein Entdeckerspiel förmlich an, die Zeit um 1602 schien aufgrund der Unruhen in der alten Welt ein ideales Datum zu sein.

Die Grafikengine kann sich sehen lassen. Links sehen Sie eine Verteidigungsanlage, unten ein Piratennest und rechts marschieren gerade Soldaten auf.





Vereinigtes Europa

Doch das Projekt wurde immer größer und verschlang nicht nur viel Geld, auch viel Arbeitszeit mußte in die Koordination der Abläufe gesteckt werden. Im Juli 1996 traf man sich mit der durch Die Fugger 2 und Holiday Island ebenfalls im Wirtschaftsstrategiebereich erfahrenen deutschen Softwarefirma Sunflowers und schnell hatten sich beide Seiten über eine Kooperation geeinigt. Zusammen wurde das endgültige

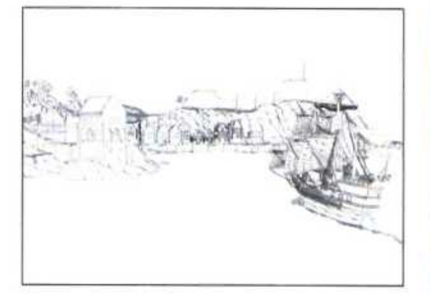
ANNO 1602 - DIE FEATURES

- *Auflösungen von 640x480 bis 1.024x768 Bildpunkten bei 256 Farben*
- *3D-Karte scrollt automatisch und ist drehbar*
- *4-Spieler-Multiplayer über Netzwerk und Modem*
- *gerenderte Zwischensequenzen*
- *über 60 verschiedene 3D-Häusertypen*
- *über 30 verschiedene Personengruppen*
- *Echtzeit-Kampfsystem*
- *verschiedene Klimazonen*
- *Computergegner paßt sich der Stärke des Spielers an*

Konzept zu Anno 1602 entworfen und die künftigen Aufgaben verteilt: MAX Design würde weiterhin an der grafischen Umsetzung arbeiten, Sunflowers übernahm die Finanzierung, Vermarktung, Qualitätssicherung und steuerte die Erfahrung aus der eigenen Softwareproduktion bei.

Nägel mit Köpfen

Das Ergebnis, das kann man wohl jetzt schon sagen, wird den internationalen Vergleich nicht zu scheuen brauchen. Bei Anno 1602 übernehmen Sie eine Handvoll Siedler, die fernab der Heimat eine eigene Kolonie gründen. Es gilt, durch die Bildung lebensnotwendiger Produktionsketten die kargen Anfangsjahre zu überstehen, mit Eingeborenen, Nachbarvölkern und vielleicht gar Piraten diplomatische Beziehungen zu knüpfen und eine blühende Zivilisation in der neuen Welt aufzubauen. Schon nach kurzer Spielzeit wuselt es in Ihrer ersten Ansiedlung munter hin und her, da alle spielrelevanten Daten direkt in Animationen





Die gleiche Szene - einmal als Wireframe und einmal fertig gerendert. Zu besonderen Anlässen gibt's bei Anno 1602 bildschirmfüllende Videos zu sehen.

auf dem Spielscreen umgesetzt wurden. In zahlreichen Szenarien müssen bestehende Siedlungen saniert, bauliche Errungenschaften angestrebt oder Handelsmonopole aufgebaut werden. Sollte es dabei trotz aller Diplomatie zu Konflikten kommen, werden diese ganz im Stile von Command & Conquer in Echtzeit ausgetragen. Schon in der Entwicklungsphase stehen fünf Landeinheiten und vier Schiffstypen Gewehr bei Fuß, die entweder gegen Computergegner oder bis zu vier menschliche Mitspieler ausrücken können. Aber



Vorsicht, denn wenn Sie sich zu sehr auf die militärische Eroberung konzentrieren, wird Ihr empfindliches Wirtschaftssystem bald absaufen. Durch die kinderleichte, iconbasierte Benutzerführung finden sich auch Programmeinsteiger übrigens trotz großer Komplexität schnell zurecht, sonst hilft das Tutorial oder die Online-Hilfe weiter. Keine Frage, mit Anno 1602 haben Sunflowers und MAX Design einen Knaller in der Pipeline. In der nächsten PC Action werden wir uns die spielerischen Qualitäten des Oktober-Titels deshalb noch einmal intensiver beleuchten.

Christian Bigge

INTERVIEW

Zur Entstehungsgeschichte von Anno 1602 sprachen wir in Obertshausen bei Frankfurt mit Arne Peters, Sunflowers' Director Of Business Development.



PC Action: *Zunächst einmal eine Frage vorweg. Eure Firmenphilosophie sieht vor, großen Wert auf Konzepte zu legen, die nicht auf Zerstörung aus sind, niemals soll also Gewalt in einem Eurer Titel positiv bewertet werden. Wie kam es dazu?*

Arne Peters: *Da gibt es eigentlich zwei Aspekte. Zum Einen liegt das daran, daß wir natürlich auch sehr viele Kinderprodukte auf den Markt bringen, die naturgemäß gewaltfrei sind. Um eine homogene Produktstruktur zu erreichen, müssen das demnach unsere Spiele auch sein. Zum Zweiten steckt dahinter die große Herausforderung und der Wille, Spiele zu entwickeln, die nicht die niederen Instinkte ansprechen, sondern durch Ihre Idee und natürlich die Umsetzung überzeugen.*

PCA: *Anno 1602 ist ein Strategiespiel und selbst bei Schach, der Mutter aller Strategiespiele, geht es doch um Eroberung und Kampf. Wie habt Ihr es geschafft, Eure Philosophie mit hohem spielerischen Anspruch zu kombinieren?*

Arne Peters: *Wir simulieren hier die Erschaffung einer neuen Welt, da gibt es auch Konflikte. Die Lösungsansätze sind aber entscheidend. In Anno 1602 gibt es Soldaten und Kämpfe, wenn sich der Spieler aber zu stark auf das Militär konzentriert, wird er nicht gewinnen können, da die Wirtschaft zu sehr darunter leidet.*

PCA: *Wie ist eigentlich die Spielidee zu Anno 1602 entstanden?*

Arne Peters: *Wir arbeiten ja hier mit Max Design aus Österreich zusammen, die gern eine moderne Fortsetzung des Spiels 1869 in Angriff nehmen wollten. Da wir einige Erfahrung in der Zusammenarbeit mit externen Teams vorweisen konnten und sich die Österreicher verstärkt auf die Programmierarbeit konzentrieren wollten, war schnell ein gemeinsamer Nenner gefunden.*

PCA: *Und wie seid Ihr ausgerechnet auf das Datum 1602 gekommen?*

Arne Peters: *Oh, zur Besiedlung einer neuen Welt sollte diesmal nicht schon wieder ein Weltraum-Szenario herhalten, weil wir meinen, daß man sich mit einem historischen Szenario mehr identifizieren kann. Anno 1602 ist aber nicht wörtlich zu nehmen, sondern steht für eine sehr interessante Epoche, in der Europa im Umbruch war und einfach viele Umsiedlungsprozesse z.B. nach Amerika stattfanden.*

PCA: *Erst einmal vielen Dank, in der nächsten PCA werden wir verstärkt auf das Spieldesign eingehen.*

Jack Orlando • Adventure

DIGITAL BOGART

Topware zeigt immer stärkere Präsenz auf dem Spielemarkt; erst vor kurzem landeten sie mit Earth 2140 einen Hit auf dem Echtzeit-Strategiesektor, und bald schon schieben sie ein Cartoon-Adventure nach, das die Welt alter Hollywood-Streifen aus den 30er Jahren wieder aufleben läßt...



Auf dem Heimweg von seiner Stammkneipe wird Jack Orlando Zeuge eines Mordes und gerät selbst unter Verdacht.

Prohibition – ein Schlüsselbegriff amerikanischer Zeitgeschichte: In den Jahren zwischen 1920 und 1933 versuchte man in den USA, durch ein umfassendes Alkoholverbot die Gesellschaft von ihrem größten Laster zu befreien. Man erreichte freilich genau das Gegenteil: Überall im Land wurde illegal Schnaps gebrannt, und das organisierte Verbrechen feierte in den Großstädten mit Figuren wie Al Capone fröhliche Urständ.

Auch Privatdetektiv Jack Orlando, der seine große Zeit scheinbar schon hinter sich hat, versumpft in dieser Zeit in den Speak-easies einer amerikanischen Hafenstadt und ertränkt seinen Frust in billigem Whisky. Als er eines Abends nach Hause wankt, wird er Zeuge eines Mordes und vom Täter brutal niedergeschlagen. Der hoffnungslose Alkoholiker, der sich im Suff nicht mehr voll unter Kontrolle hat, gerät selbst in Verdacht – 48 Stunden hat Jack Zeit, um seine Unschuld zu beweisen.

Kino-Atmosphäre

Mit Jack Orlando versucht Topware laut eigener Aussage, sich ein wenig von den gängigen Adventure-Konventionen zu lösen und neue Elemente einzubringen. Der Protagonist ist kein strahlender Held, sondern eher ein sehr menschlicher Verlierer mit angegriffenem Nervenkostüm. Mehr durch Zufall stolpert er in sein größtes Abenteuer – es gliedert sich in vier Episoden, die sich wiederum aus etwa 200 Szenen zusammensetzen. Die bedrückende Atmosphäre der Prohibitionszeit wird Ihnen dabei fullscreen in SVGA mit 16 Bit-Farbtiefe nahegebracht. Realistische Licht- und Schatteneffekte, weiches Scrolling und flüssige Animationen verleihen der Grafik von Jack Orlando Trickfilmcharakter, und der Soundtrack des bekannten Filmkomponisten Harold Faltermeyer (Beverly Hills Cop, Top Gun) liefert dazu die stilistisch passende Untermalung. Glaubt man den Presseankündigungen von Topware, verfügt Jack Orlando über eine enorme Spieltiefe und erlaubt sogar mehrere verschiedene Lösungsansätze – damit könnte sich dieses Cartoon-Adventure aus deutsch-polnischer Produktion als ernstzunehmender Konkurrent für den ebenfalls kurz vor der Veröffentlichung stehenden zweiten Teil von Baphomets Fluch erweisen.

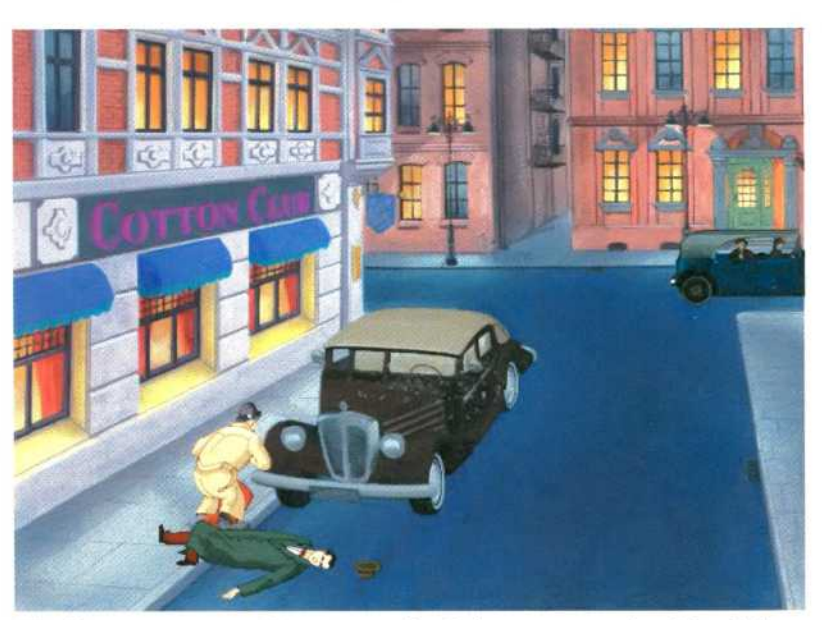
Herbert Aichinger

Voraussichtlich:	Pentium 133, 32 MB RAM, 8xSpeed-CD-ROM, DOS 5.0		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Topware	Erscheint:	3. Quartal 1997

☒ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft



Kneipen und Spielhöllen – was die Amerikaner durch die Prohibition bekämpfen wollten, erlebt statt dessen eine Renaissance.



Für die naturgetreue Umsetzung der Fahrzeuge aus den 30er Jahren hat man bei Topware weder Kosten noch Mühen gescheut.

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft

e-Mail: redaktion@pcaction.de

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Kramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christoph Holowaty,
Christian Müller

Leitende Redakteure
Christian Bigge, Alexander Geltenpoth, Christian Müller (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion
Herbert Aichinger

USA-Korrespondentin
Linda Scherer

Redaktion CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Margit Koch

Auslandskorrespondent
Marc Scherer

Freie Mitarbeiter
Steffen Dralle (sd), Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter Gunn (pg), Raymond Kook (rk), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Klaus Vill (kv), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw).

Die PC Action 10/97 erscheint am 17. September 1997

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Oliver Schneider, Hans Strobel

Werbeleiterin
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel PC Action
© Lucas Arts

Abonnement
PC Action kostet im Jahres-Abonnement mit CD-ROM DM 89,- und mit Vollversion DM 168,-.

Der gesamten Auflage liegt die redaktionelle Beilage „Conquest Earth – Das Manifest" bei.

Anzeigenverkauf:

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Telefax: 0911/2872-240

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10, gültig ab Mai 1997

Telefonkontakt für Anzeigenkunden
(Leserfragen können hier leider nicht beantwortet werden): 0911 -2872-140

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage II. Quartal 1997 134.364 Exemplare

PC ACTION SPIELETESTS

DIE GOLDENE CD-ROM

Bemerkenswerten Spielen verleihen wir die Auszeichnung PC Action Gold. Sie ist nicht unmittelbar an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus. Mit einem Satz: Bei einem derart ausgezeichneten Spiel dürfen Sie ohne zu zögern zugreifen.

DAS TESTURTEIL

Jeder PC Action-Test wird von einem Hauptester erstellt. Die Auswahl erfolgt nach Genre-Vorlieben. Christian Müller beschäftigt sich mit Actionspielen, Simulationen und Adventures, Christian Bigge läßt kein Sport- oder Rennspiel liegen und vertieft sich in WiSims. Herbert Aichinger liebt Adventures und Actionspiele, Alexander Geltenpoth scheint als Stratege geboren und verfaßte und übersetzte bereits etliche Rollenspiele. Die Gesamtwertung, ein Urteil der Redaktion, wird von uns in einer Konferenz festgelegt, wobei dem Haupttester die Vorgabe der Tendenz obliegt. Gewertet wird immer „im Genre", d. h. Spiele werden aufgrund ihrer Thematik miteinander verglichen.

UNTER DER LUPE: CONSTRUCTOR

Christian M.:
Sim City meets Command & Conquer: Acclaims Planungs-, Bau-, Sabotage- und Verwüstungs-Schauspiel hat's ganz schön in sich. Trotz aller Komplexität sprüht Constructor aber geradezu vor Spielwitz und man ertappt sich ein um's andere Mal dabei, wie man die Rockerbande wieder hämisch zum Randalieren auf die Nachbarn hetzt.

Alex:
Eine abgefahrene Idee, die technisch sehr gut umgesetzt wurde. Aber, was nach einigen Multiplayer-Spielen noch viel wichtiger erscheint, es gibt zwei Dutzend hinterhältige Möglichkeiten, seine Gegner aus der Stadt zu treiben. Die Mischung aus strategischen und wirtschaftlichen Elementen verleiht Constructor seinen Reiz.

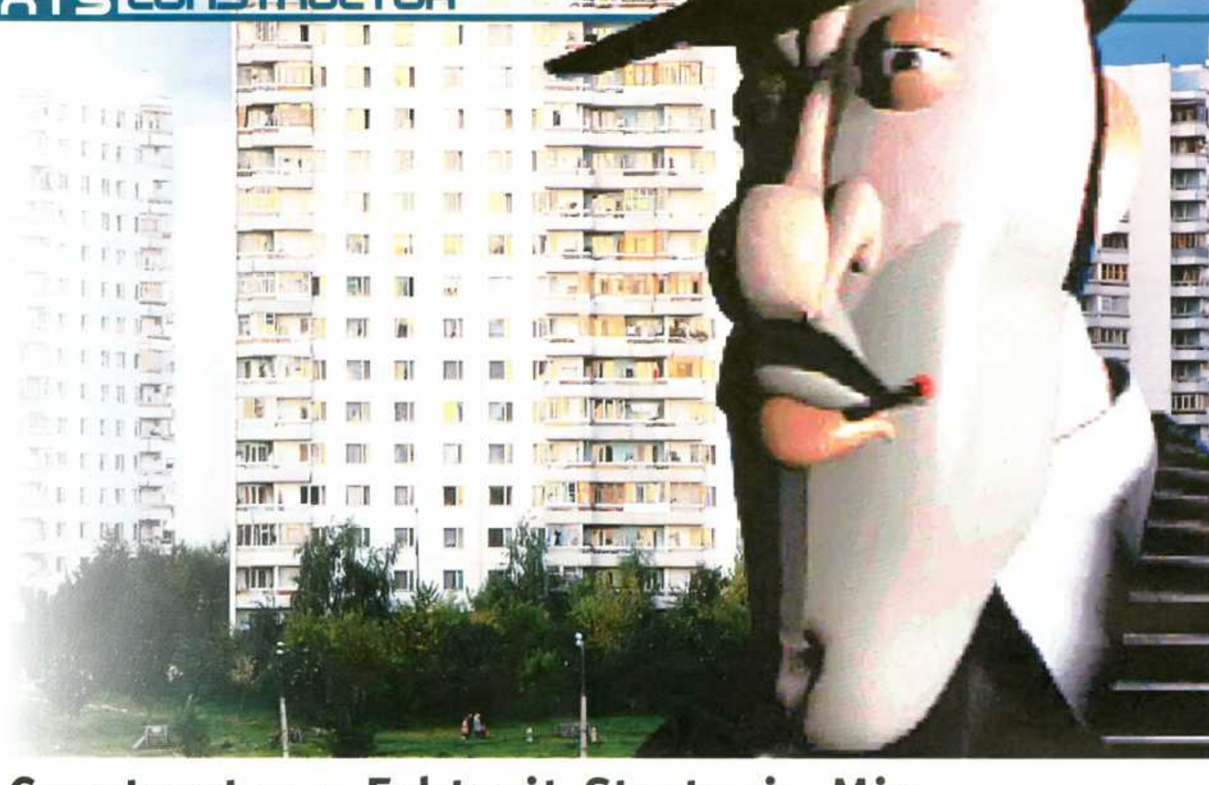


Christian B.:
Der Blick über den Genre-Tellerrand ist nicht nur manchmal absolut notwendig, sondern oft auch unterhaltsam. Bei Constructor gefällt vor allem derdifferenzierte Schwierigkeitsgrad. Mal baut man gemütlich vor sich hin, dann pusht eines der hammerharten Szenarios den Adrenalinhaushalt bis zur Oberkante Unterlippe - und gegen menschliche Gegner geht sowieso nur die Post ab.



Herbert:
Mit Constructor ist Acclaim wirklich ein guter Wurf gelungen. Die Idee, als „Bau-Unternehmer" gegen harte Konkurrenz ankämpfen zu müssen, ist zwar naheliegend, verleiht dem Game aber die entscheidende Würze, die besonders im Multiplayer-Modus zum ständigen Weitermachen animiert. Auch Genreneulingen durchaus weiterzuempfehlen.

Wie man mit Immobiliengeschäften ziemlich reich werden kann, wissen wir spätestens seit der Affäre um einen gewissen Dr. Schneider. Die Geschichte dieses Herrn hat aber auch gelehrt, daß man dabei ganz schön baden gehen kann. Damit Sie nachvollziehen können, wie man sich dann so fühlt, hat System 3 Constructor erschaffen, die erste Echtzeit-Wirtschafts-Strategie-Action-Simulation für angehende Baulöwen.



Constructor • Echtzeit-Strategie-Mix

SCHÖNER WOHNEN

PC ACTION GOLD

Oh Gott, soviele Genres auf einmal, geht denn das gut? Die Antwort gleich vorweg: es geht - und wie! Als recht minderbemittelter Plüschlöwe im Handtaschenformat starten Sie bei Constructor Ihre ersten Gehversuche. Sie besitzen bereits eine kleine Parzelle Land und ein Hauptquartier. Um an weitere Gelder zu kommen, wird gebaut. Ohne Holz läuft aber gar nichts, also muß zunächst eine Sägemühle her. Schnell wird das Areal markiert und ein Bautrupp entsendet und kurz darauf stehen endlich die ersten Billig-Hütten zur Verfügung, doch - kaum zu glauben - auch dort bekommt man Mieter hinein. Ahh, fließt jetzt die Knete? Auch, aber bei Constructor wird in anderen Dimensionen gedacht, da darf es nicht bei solch pimpfigen Bauwerken bleiben. Insgesamt 15 normale Wohngebäudetypen in fünf Levelabstufungen stellt System 3 bereit, so daß reichlich Zeit zur Eroberung der Stadt veranschlagt werden muß.

My home is my castle...

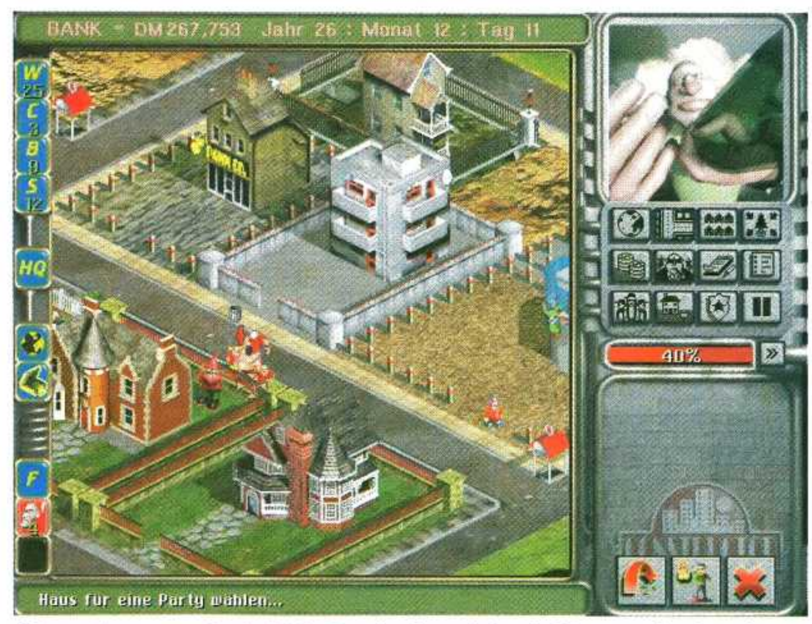
Die Mieter in Ihren Bauwerken können Sie entweder zur Vermehrung Ihres Reichtums auspressen oder aber für Ihre Zwecke nutzen. Um höherstufige Gebäude bauen zu können, müssen Sie nämlich erst einmal die Rahmenbedingungen dafür schaffen, sprich anpruchsvollere Bevölkerung erzeugen. So ein frisch renoviertes Luxusbett in Ihren Kaschemmen kann da schon Wunder bewirken. Dummerweise produzieren alle Gebäude immer nur Personen glei-



Die Herren Arbeiter langweilen sich offenbar und beginnen dann Mätzchen zu machen. Schicken Sie sie zur Erholung ins Hauptquartier.



Was für ein Mist! Ständig werden Sie von unzufriedenen Mietern genervt. Zeigen Sie sich gnädig, sonst hagelt's Strafpunkte.



Hier geht es zur Sache! Ein Psycho hat sich mit Ihrer Rockerbande angelegt, ein ungleicher Kampf, aber er kostet Zeit.

chen Ranges und es wird auch keine Miete gezahlt, wenn sich eifrig gepaart wird. Es gilt also einen Balanceakt zu vollbringen. Einerseits müssen Sie mit Ihren Einnahmen haushalten, andererseits Gebäude errichten, die das Bildungsniveau Ihrer Bewohner steigern. Mit einer Schule können z.B. höherstufige Mieter ausgebildet werden, ein Computer im Wohnzimmer vollbringt Gleichartiges, erfordert aber erst die Errichtung einer Konsumgüterfabrik.

Hoffentlich Allianz versichert...
Sie sehen, langsam wird die Sache kompliziert, zumal Ihre Mieter mit steigendem Level auch immer unverschämter werden. Plötzlich werden kostspielige Umzäunungen verlangt, die Küche muß unbedingt neu gekachelt werden und den Garten sollen Liegestühle und Gar-



Auf der Radarkarte können Sie neue Baugrundstücke aquirieren und somit Ihr Imperium ausbauen.



Die zahlreichen Statistikfunktionen halten Sie stets auf dem Laufenden und decken Mißwirtschaft auf.



Eine Villengegend. Die Ausrufezeichen an den Häusern weisen auf Beschwerden hin, in solchen Nobelvierteln fast an der Tagesordnung.



tenzwerge schmücken. Sie tun aber gut daran, die nervenden Klagen Ihrer Bewohner Ernst zu nehmen, denn über all Ihre Aktivitäten wacht der äußerst penible Stadtrat, der Sie bei zuviel Mißwirtschaft einfach auf die Straße setzt. Dennoch werden Sie das Spielprinzip von Constructor schnell verinnerlichen und erste Erfolge verbuchen. Doch wie heißt es so schön? Es kann der Beste nicht in Frieden leben, wenn es dem lieben Nachbarn nicht gefällt. Genau, da waren doch noch die bis zu drei Computer- oder menschlichen Gegner. Auch die Konkurrenz will sich schließlich die Stadt unter den Nagel reißen. Ihre Stadt! Aus diesem Grund stattete System 3 das Gebäudearsenal mit einigen höchst erquickenden Prachtexemplaren aus. Durch Pfandhäuser lassen sich Diebe rekrutieren, Biker-Treffs locken randalierende Psychopathen an und Geisterhäuser verschrecken die Nachbarschaft mit wildgewordenen Zombies. Den von Ihnen produzierten Unrat können Sie dann in Echtzeit auf Ihre Konkurrenz hetzen, was dort für reichlich Aufregung sorgen wird. Bei Constructor gilt allerdings die Zahn-um-Zahn-Regel, sprich auch Ihnen wird früher oder später Übles widerfahren. Bis dahin sollten Sie über ein gut gefülltes Polizeirevier verfügen, Alarmanlagen in den Häusern, einige abgerichtete Hunde oder gute Kontakte zur Mafia können auch nicht schaden.

Fortschritt durch Technik...

Durch den Echtzeit-Charakter kommt bei Constructor nicht selten Hektik auf. Das liegt zum Teil auch an der etwas gewöhnungsbedürftigen, weil leicht überladenen Iconsteuerung. Während es sich bei

DAS HÄUSER-ABC

Wer produziert was? Wenn Sie wissen mit welchen Gebäuden welche Personengruppen produziert werden und welche Ressourcen Sie dafür benötigen, haben Sie bei Constructor fast die halbe Miete im Kasten. Hier unser Service für angehende Baulöwen:

Fabriken:

Sägewerk • Produziert: Holz




Zementfabrik • Produziert: Zement



Ziegelei • Produziert: Steine



Stahlwerk • Produziert: Stahl




Wohnhäuser:

Level 1 • Produzieren: Mieter 1/2, Arbeiter

Blockhütte



Hütte




Soweto-Hütte




Level 2 • Produzieren: Mieter 2/3, Polizisten

Bungalow



Nordisch



Sozialwohnung



Level 3 • Produzieren: Mieter 3/4, Mafia

Colorado-Haus



Dakota-Haus



Ohio-Haus



Level 4 • Produzieren: Mieter 4/5

Fachwerkhaus




Sandsteinhaus



Stadthaus



Level 5 Produzieren: Mieter 4/5 Baupläne (!)

Strandhaus



Quadratbau



Südstaatenhaus



Die Quartiere der Übeltäter

Kommune



Beheimatet: Hippies
Schaden durch: Straßenfeste, Hausbesetzungen

Pfandhaus



Beheimatet: Dieb
Schaden durch: Diebstahl, Vorratsklau

Heimwerkstatt



Beheimatet: Mr. Fixit
Schaden durch: unsachgemäße Reparaturen, Überflutungen

Mietshaus




Beheimatet: Schläger-Gang
Schaden durch: lärmende Feste, Schlägereien

Biker-Treff



Beheimatet: Psychopathen
Schaden durch: Zerstörungen aller Art

Geisterhaus

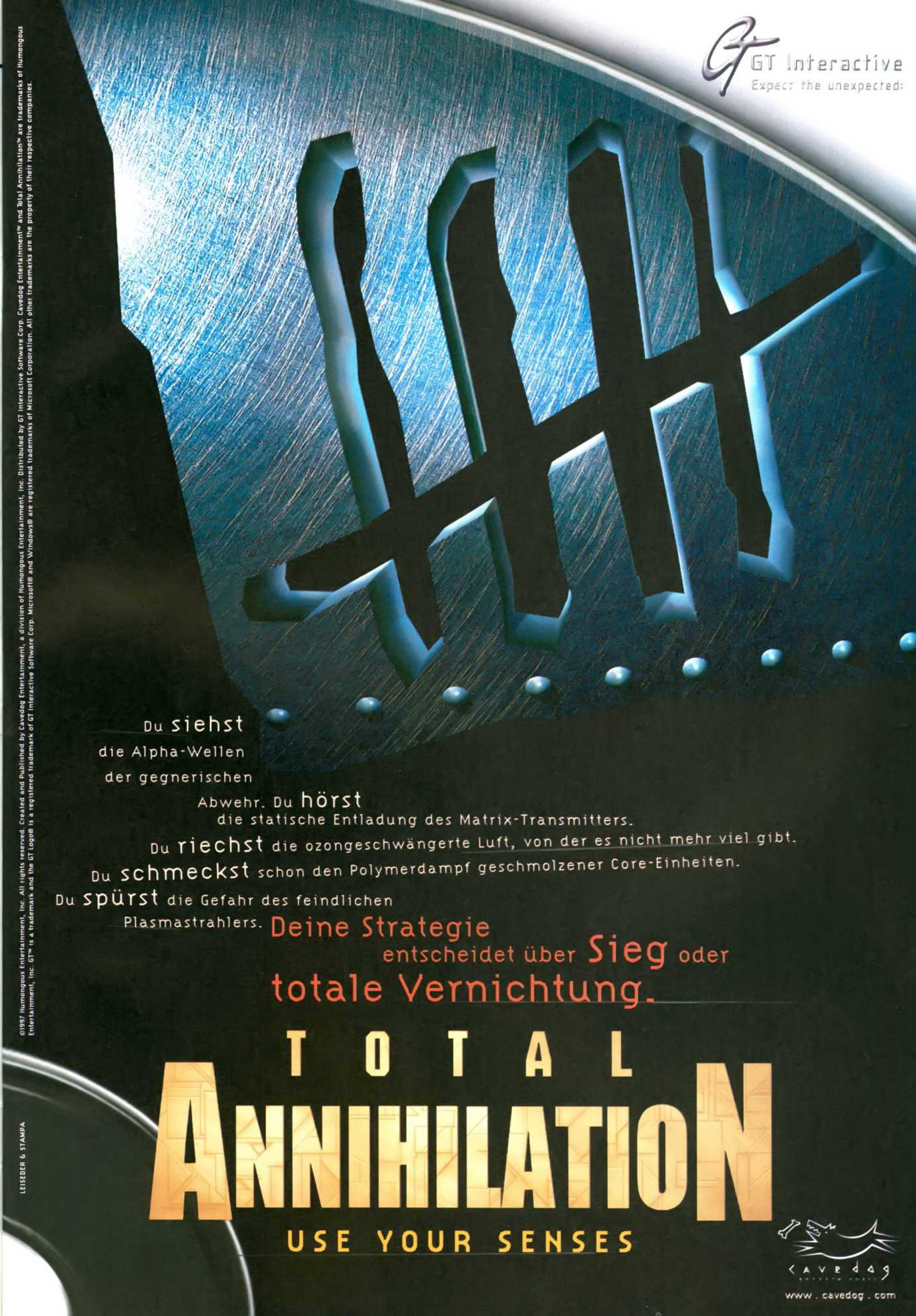


Beheimatet: Gespenster
Schaden durch: Haus-Verwünschungen

Spielhalle



Beheimatet: Clown • Schaden durch: Flächenbrände, Personenattacken


GT Interactive
Expect the unexpected:
Du siehst
die Alpha-Wellen
der gegnerischen
Abwehr. Du hörst
die statische Entladung des Matrix-Transmitters.
Du riechst die ozongeschwängerte Luft, von der es nicht mehr viel gibt.
Du schmeckst schon den Polymerdampf geschmolzener Core-Einheiten.
Du spürst die Gefahr des feindlichen
Plasmastrahlers. Deine Strategie
entscheidet über Sieg oder
totale Vernichtung.
TOTAL
ANNIHILATION
USE YOUR SENSES
cavedog
www.cavedog.com
©1997 Humongous Entertainment, Inc. All rights reserved. Created and Published by Cavedog Entertainment, a division of Humongous Entertainment, Inc. Distributed by GT Interactive Software Corp. Cavedog Entertainment™ and Total Annihilation™ are trademarks of Humongous Entertainment, Inc. GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. Microsoft® and Windows® are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other trademarks are the property of their respective companies.
LEISEDER & STAMPA

DIE WICHTIGSTEN MENÜS

Am Anfang können einen die vielen Schaltflächen von Contructor schon verwirren, aber nach einiger Zeit beherrscht man die Buttons wie im Schlaf. Dadurch, daß einige Knöpfe wie z.B. der Ruf nach einem Bautrupp automatisch dann auftauchen, wenn sie benötigt werden, hat System 3 uns allen viel unötige Klickerei erspart. Trotzdem sollten Sie noch über einen trainierten Zeigefinger verfügen.

BANK - DM 157,757 Jahr 25 : Monat 3 : Tag 6

- Wood = Holz, die Zahl zeigt Ihre Vorräte an
- Cement = Zement + die Reserven
- Bricks = Ziegel + die Reserven
- Steel = Stahl + die Reserven
- Wechsel zum Hauptquartier
- hier können Sie über die Übersichtskarte neue Parzellen zum Kauf anwählen
- die Tasche zeigt eventuell zu erledigende Aufträge und Auflagen an
- die Konsumgüterfabrik samt Warenkorb wird angezeigt
- hier erscheinen die Mieterbeschwerden

- die Radarkarte zur schnellen Navigation
- das Radar für Häuser, Straßen und Menschen
- die Liste aller Wohnhäuser
- gebaute Fabrikobjekte zur Plazierung auswählen
- Bankgeschäfte
- Verhandlungen mit dem Mafiaboß
- Spieloptionen
- letzte Meldung ansehen
- Pause
- doppelte Spielgeschwindigkeit
- zum Polizeirevier
- zum Bauauswahlmenü
- Direktwahl Ihrer Angestellten

VERGLEICH

Es fällt nicht leicht Constructor zu kategorisieren, denn System 3 setzte mit Erfolg auf die Neu-Kombination der Spielelemente Echtzeit, WiSim, Aufbau, Action und Strategie. Gegenüber Siedler 2 verfügt Constructor über ein ausgereifteres Instrumentarium zur Gegnerbekämpfung. Bei Holiday Island und Theme Hospital wird beinahe ausschließlich auf- und umgebaut, Constructor bietet hier differenziertere Spielziele an.

Contructor	86%
Die Siedler 2	84%
Holiday Island	78%
Theme Hospital	76%

den friedlichen Bauvorgängen noch Recht gemütlich herumklickt, überzeugt die Steuerung trotz einiger Automatik-Funktionen im Kampf nicht ganz, da Sie zu indirekt reagiert. Hier wäre ein wenig mehr C&C-Feeling wünschenswert gewesen. Die deftige Prise schwarzen Humors und die zahlreichen Renderanimationen Marke Super-Putzig ziehen dennoch immer tiefer in das Spielgeschehen hinein und ständig gibt es Neues zu entdecken. Da ertappt man seinen Arbeitstrupp faul beim Zeitungslesen auf offener Straße, der Mechaniker lauscht verzückt dem Beatkonzert der Hippies, während nebenan eine Bude abfackelt und die Rocker-Gangs verprügeln sich mit Mülltonnen. Durch die zahlreichen Kampagnen und Szenarios gelang System 3 eine wohldosierte Abstimmung des Schwierigkeitsgrades, selbst für Profis wird's später richtig schwer. Durch die zahlreichen Statistiken lassen sich auch im Nachhinein noch Fehler rekonstruieren. Etwas nervig: in unserer Testversion konnte bei einigen Mieterbeschwerden noch nicht Abhilfe geschaffen werden, weil auf die getätigten Änderungen nichts reagierte. Hier versprach Sytem 3 aber bis zur Verkaufsversion noch Nachbesserung. Die wilde Neu-Kombination zahlreicher Spielelemente sollte aber jedem munden, der nur etwas Geschmack an strategischen Planungen hat und auch bei der ersten Actionsequenz nicht gleich zurückzuckt. Besonders im Multiplayer-Modus zeigt Ihnen Constructor, wie bissig ein Baulöwe zubeißen kann, stundenlanger Spielspaß inklusive.

Christian Bigge



So können Sie sich eine typische Auflage des Stadtrates vorstellen. Jetzt heißt es, alle Ressourcen auf die neue Aufgabe zu konzentrieren.

KOMMENTAR



» Ein denkwürdiges Spiel mit stets variierenden Anforderungen. Besonders in den Szenarien müssen Sie stark auf Ihre Finanzen achten, im Kampagnen-Modus sorgen die Attacken der Gegner für Echtzeit-Thrill und die Hege und Pflege der sensibel reagierenden Mieter-Sims reizt nicht nur das Nervenkostüm, sondern ermöglicht auch die Identifikation mit den mühsam aufgebauten Stadtstrukturen. Durch die Kampfoptionen läßt System 3 aus dem typischen Stadtaufbau-Konzept vom Schlage eines Sim City ein völlig neues Spielgefühl erwachsen. Einfach Klasse! Die etwas zu komplizierte Steuerung paßt irgendwie zu den versammelten Außergewöhnlichkeiten des Spiels, weniger wäre hier aber mehr gewesen. «

Mindestens:	486DX4/100, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	bis zu 4 Spieler im Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	383 MB/3 MB - 400 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	System 3, Acclaim	Veröffentlichung:	Ende August

Grafik: 85% Sound: 73% Genre: Echtzeit-Strategie-Mix

86% Einzelspiel

88% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Echtzeit mal anders, Acclaim bringt Schwung ins Genre «

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

CROSS Computersystems GmbH

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

Zweigstelle
CROSS Münster
Am Stadgraben 50
48143 Münster
Tel. 0251 - 511160
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Laden & Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr !

CD SPIELE

3D Ultra Mini Golf	d	4	49.-
688i Hunter Killer	d	2	75.-
Alien Trilogy	e/d	1	35.-
Anstoss 2	d	4	74.-
Armored Fist 2 *	e	2	79.-
Atlantis	d	3	79.-
Atomic Bomberman	d	8	54.-
Baphomets Fluch	d	3	69.-
Baphomets Fluch 2 *	d	3	79.-
Beasts & Bumpkins *	d	1	69.-
Betrayal in Antara *	d	8	79.-
Birthright *	d	5	69.-
Blade Runner *	e/d	3	89.-
Bleifuß 2	d	2	59.-
Bundesliga Manager 97 V1.35	d	4	69.-
Carmageddon	d	1	69.-
Civilization 2	d	8	55.-
Civilization 2 Szenario-CD	d	8	39.-
Club Manager 97/98	d	2	39.-
Comanche 3	d	2	79.-
Command & Conquer 1 SVGA	d	8	79.-
Command & Conquer 1 VGA	d	8	79.-
Command & Conquer Mission	d	zus	29.-
CompuGotchi (Win 95)	e/d	1	29.-
Conquest Earth	d	8	79.-
Constructor *	d	8	74.-
Daggerfall	e	5	49.-
Darklight Conflict	d	1	74.-
Dark Hermetic Order *	e/d	1	69.-
Dark Reign *	e/d	8	84.-
Deadly Games	d	8	69.-
Demonworld	e/d	8	69.-
Der Industriegigant	d	2	69.-
Diablo (Win 95)	e/d	5	79.-
Diablo - The Green Portal	d	zus	25.-
Die Fugger 2	d	2	49.-
Die Siedler 2 + Mission CD	d	8	79.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	29.-
Discworld 2	d	3	74.-
D.O.G.	d	1	59.-
Dominion (Win 95) *	d	8	74.-
Dragon Dice	e/d	8	69.-
Dungeon Keeper	d	3	75.-
Earth 2140	d	8	39.-
Earth 2140 Mission CD 1	d	zus	29.-
Exhumed	e/d	1	74.-
Extreme Assault	d	2	69.-
F1 Grand Prix 2	d	2	79.-
F1 GP 2 + Thrustmaster T 2	d	2	289.-
F1 GP 2 Fahrertraining	d	2	29.-
F16 Fighting Falcon	e/d	2	69.-
Fable	d	3	39.-
FIFA Soccer 97 + Power Pad	d	4	69.-
FIFA Soccer Manager	d	2	69.-
Flight Simulator 6.0	d	2	94.-
Flight Simulator Sceneries	d	ab	29.-
Flottenmanöver	d	8	65.-
Floyd (Win 95) *	d	3	74.-
Flying Corps (3D fx)	d	2	74.-
Formular Karts	e/d	2	69.-
French Open Tennis 97	e/d	4	55.-
Guts 'n' Garters	d	3	69.-
Hardcore 4 x 4	d	1	69.-
Harvest of Souls	d	3	69.-
Hattrick Wins (Win 95) *	d	2	69.-
Have a N.I.C.E. Day	d	2	49.-
Have a N.I.C.E. Day Tracks	d	2	29.-
Helicops (Win 95)	e/d	2	49.-
Heroes of Might & Magic 2	d	5	69.-
Hexen 2 (Win 95) *	e/d	1	84.-
Holiday Island	d	2	69.-
Holiday Island Szenario CD	d	2	25.-
Hugo 4	d	1	65.-
IF 22 Raptor	e	2	84.-
Imperium Galactica	d	8	74.-
Independence Day (3D fx)	d	1	79.-
Interstate 76 (Win 95) (3D fx)	d	2	74.-
Iron & Blood	d	1	69.-
James Bond Collection	d	2	64.-
KKND	d	8	59.-
Lands of Lore 2 *	d	5	75.-
Links LS	e/d	4	89.-
Links LS Original-Kurse	e/d	je	39.-
Little Big Adventure 2	d	3	74.-

CD SPIELE

Lords of the Realm 2	d	8	79.-
Lost Vikings 2	d	1	59.-
M.A.X. (Euro oder Jewel)	d	2	44.-
Magic Die Zusammenkunft	d	8	74.-
Master of Orion 2	d	2	69.-
Metalizer	d	1	49.-
MDK (3D fx)	e/d	1	69.-
M.I.A. Missing in Action	d	1	69.-
Monkey Island 3 *	d	2	84.-
Monopoly	d	8	55.-
Moto Racer (Win 95) (3 Dfx)	d	4	75.-
Myst	d	3	49.-
NBA Live 97	d	4	64.-
Need for Speed 2 (Win 95)	d	2	74.-
Nemesis - Ein Wizardry Adv.	d	5	69.-
NHL Hockey 97	d	4	64.-
Orionburger	d	3	39.-
Outlaws (Win95) (3 D fx)	e/d	1	74.-
Pandemonium (3 D fx)	d	1	74.-
PC Games Cheat 2 prof.	d	zus	25.-
Perfect Weapon (Win 95)	d	1	75.-
PGA Tour Golf Pro	d	4	69.-
Phantasmagoria 2	d	3	69.-
POD (Win 95) (3 D fx)	d	1	69.-
Privateer 2	d	2	69.-
Pro Pinball - Timeshock	d	2	69.-
Police Quest 5 SWAT	e/d	3	75.-
Puzzle Bobble	e/d	6	39.-
Rallye Racing 97	d	4	49.-
Rallye Racing 97 xTra Strecken	d	2	39.-
Rebel Assault 2	d	1	44.-
Rebel Moon Rising	e/d	8	69.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, Playstation und Nintendo 64. Unseren Gesamtkatalog erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht !

Redneck Rampage	e	1	69.-
Resident Evil *	d	1	74.-
Shadows of the Empire (W95)	e/d	1	74.-
Shadow Warrior	e	1	84.-
Silent Hunter	d	1	49.-
Silent Hunter Patrol-Mission 2	d	zus	25.-
Sim City 2000 Netzwerk (W95)	d	2	79.-
SIM-Klassiker	d	ab	24.-
Star Command	d	8	69.-
Star Trek: Borg	e/d	2	55.-
Star Trek: Generations	d	1	74.-
Star Trek: Starfleet Academy	d	3	74.-
Steel Panthers 2	d	8	69.-
Super Bubsy (Win 95)	d	1	39.-
Swing (Win 95)	d	6	39.-
Terminator Skynet	e/d	1	39.-
Terracide (Win 95) (3D fx)	e/d	1	74.-
Test Drive Off Road	e	4	55.-
T.F.X. EF 2000 (Win95) (3D fx)	d	2	84.-
The Dig	d	3	44.-
The Last Express	d	3	74.-
Theme Hospital	d	2	74.-
Tie Fighter	d	1	45.-
Tiger Shark	d	2	69.-
Time Commando	d	1	39.-
Trash It	d	1	74.-
Tomb Raider (3D fx)	d	1	69.-
Tomb Raider 2 *	d	1	74.-
UEFA Champ.-League (3D fx)	d	4	64.-
Ultima Online (Win 95) *	e	5	79.-
Vermeer	d	2	59.-
VMX Racing	d	1	84.-
Warcraft 2	d	8	74.-
Warcraft 2 Expansion Set	d	8	25.-
Waterworld Strategy	e/d	1	69.-
Wet	d	2	79.-
Wing Commander 4	d	1	55.-
Worldwide Soccer	d	4	79.-
X-Car	d	2	79.-
X-COM: Apocalypse	d	1	74.-
X-Wing vs. Tie-Fighter	e/d	1	74.-
Zork Legacy Edition	d	3	84.-

Angebote

4-4-2-Fußball	d	4	39.-
A-Train	d	2	19.-
Aces of the Deep	d	2	24.-
Battle Isle 3	d	8	39.-
Bleifuß 1	e/d	2	29.-
Conquest deluxe	d	8	39.-
Cluedo	d	3	39.-
Creatures	d	6	39.-
Crusader - No Regret	d	1	39.-
Cyberia 2	e/d	1	29.-
Deadly Tide (Win 95)	e/d	1	39.-
Descent 2 (3D fx)	d	1	25.-
Down in the Dumps	d	3	35.-
DSA 3	d	5	29.-
Fantasy General	d	8	26.-
Flottenmanöver (Win 95)	d	8	59.-
Gene Machine	d	3	25.-
Golden Gate Killer	d	3	25.-
Grand Prix Manager 2	d	2	35.-
Hind	d	2	25.-
Kick Off 97	d	4	39.-
Mechwarrior 2 (Win 95)	d	1	29.-
Mega Race 2	d	1	26.-
Nascar Racing + Track Pack	d	1	19.-
Normality	d	3	29.-
Pitfall (Win 95)	d	1	29.-
Pirates Gold	d	3	25.-
Raptor 1-3	e/d	1	25.-
Riddle of Master Lu	d	3	24.-
Risiko (Win 95)	d	2	59.-
Schleichfahrt	d	2	39.-
Shanghai - Great Moments	d	8	24.-
Shell Shock	d	1	24.-
Simon the Sorcerer 1+2+Shirt	d	3	49.-
Star General	d	8	29.-
Star Trek - A Final Unity	d	3	25.-
Stonekeep	d	5	25.-
Syndicate Wars	d	8	39.-
Tilt	d	2	25.-
Teamchef	d	2	19.-
Thunderhawk 2	d	2	24.-
US Navy Fighters	d	2	29.-
Warhammer	d	8	26.-
War Wind	d	8	29.-
Wing Commander 3	d	2	33.-
Worms	d	8	29.-
Z	d	8	29.-

CD-Bundles

Mega Pack 7 (3D-Ultra Pinball, Caesar 2, Road Rash, A-10 Cuba + 6 weitere)	e/d	7	79.-
Extreme Velocity (T.F.X. EF2000, AH-64 Logbow, A.T.F.)	d	2	85.-
Gold Games (DSA 1+2, Alone in the Dark 1+2, Druidenzirkel + 35 Topspiele)	d	7	35.-
Lucas Art Top 10 Adventures (Maniac Mansion 1+2, Indiana Jones 3+4, Loom und 5 weitere)	d	3	55.-
Maxis Family Pack (Sim City 2000, Pinball 95, Marty 1, Sim Town)	d	2	74.-
Run-Fun-Drive Pack (Rally Racing 97, Star Trek - Final Unity, PGA Euro Golf)	d	7	49.-

Take Two

Gabriel Knight 2 + Phantasmagoria 1	79.-
Kai's Power Goo + Kai's Photo Soap	149.-
D-Info 97 + D-Auto	69.-

Hardware

Leistung pur !

Erleben Sie einen Quantensprung in Sachen Grafik und Geschwindigkeit !

Diamond Monster 3D 4MB bulk	329.-
** Die Referenz Add-On Karte **	
Intel CPU Pentium 200 MHz	299.-
** Orig. Intel. Jetzt aufrüsten ! **	
CD Toshiba XM-6002 B IDE 16-fach	189.-

Zubehör: Microsoft, Thrustmaster, Logic 3, Logitech, Gravis u.a.

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar - Vorbestellung erbeten.

Unsere Spiele des Monats:



Shadow Warrior *
Das Metzeln geht weiter ! Geniale Level !
Super Waffen ! Netzwerkfähig !
Komplett englisch
nur 84.-

Top - Spiele auf CD ROM

Strategie total !

X-COM: Apocalypse	d	74.-
Demonworld	d	69.-
Conquest Earth	d	79.-
Heroes of M & M 2	d	69.-

Dungeon Keeper – Komplett deutsch – Top-Spiele Top-Preise! nur 75.-

Simulation total !

Der Industriegigant	d	69.-
Wet	d	79.-
Anstoß 2 *	d	79.-
Club Manager 97/98	d	39.-

Dark Colony * – Komplett deutsch – Top-Spiele Top-Preise! nur 69.-

Sport total

UEFA 96/97 3Dfx	d	64.-
P. Sampras Tennis	d	69.-
Links 98*	e/d	79.-
French Open Tennis	e/d	55.-

World Wide Soccer 97 * – Komplett deutsch – Top-Spiele Top-Preise! nur 75.-

Abenteuer total !

Betrayal in Antara	d	79.-
Star Trek Academy *	d	74.-
Birthright *	d	69.-
Evidence	d	69.-

Little Big Adv. 2 * – Komplett deutsch – Top-Spiele Top-Preise! nur 74.-

Ballern total !

Resident Evil 3Dfx	d	74.-
Redneck Rampage	e	69.-
[redacted]		
Outlaws 3Dfx	e/d	74.-

Command & Conquer total !

C & C 2	d	79.-
C & C 2 Vergeltung*	zus	29.-
C & C 1 für Internet*	d	39.-
C & C Soundtrack	Audio	35.-

Rasen total !

F1 Racing*	d	79.-
Moto Racer 3Dfx	d	75.-
Carmageddon	d	69.-
Rally Racing 97	d	49.-

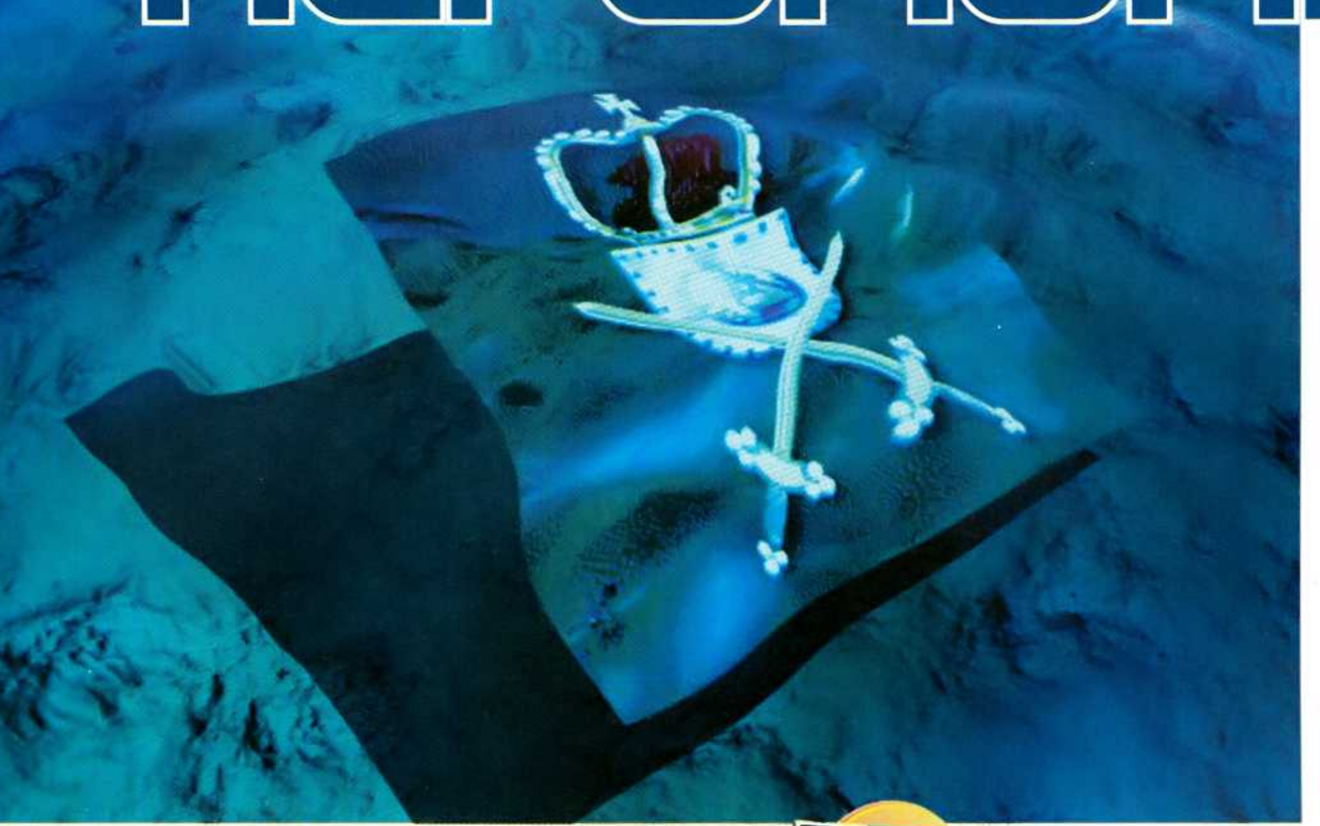
Fliegen total !

Comanche 3	d	79.-
Extreme Assault	d	69.-
X-Wing-Tie-Fighter	e/d	74.-
IF 22 Raptor 3Dfx	e	84.-

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !
Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !!

Imperialismus • Strategie/WiSim

TIEFGRÜNDIG



Spiele wie Civilization, Colonization oder Railroad Tycoon sind rar. Eigentlich ohne Grund, denn technisch kann keines dieser ehrwürdigen Produkte Besonderheiten vorweisen, die nicht jede zweite Softwareschmiede nachahmen könnte. Entscheidend ist also der Spielinhalt. Ein ähnlich vielversprechendes Konzept wie das der oben genannten Klassiker hat Mindscape/SSI für Imperialismus ausgearbeitet.

PC ACTION GOLD

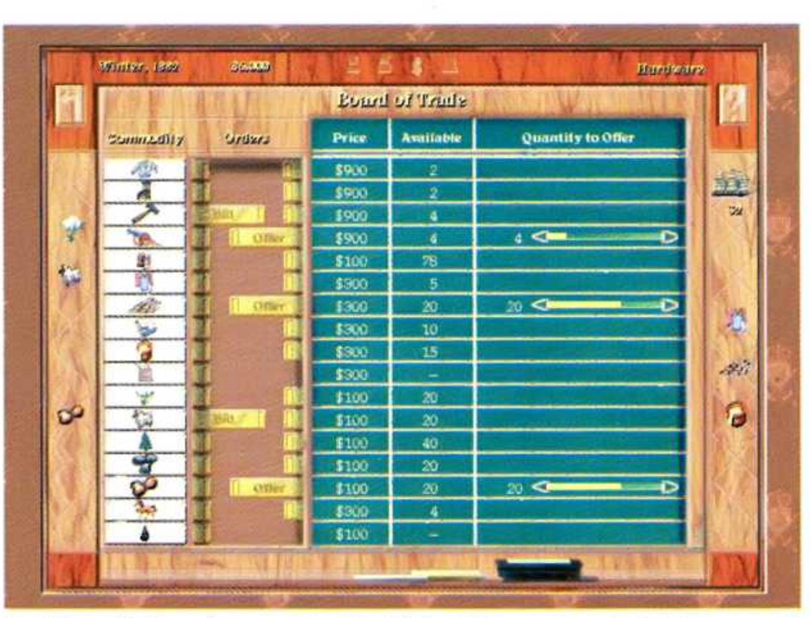
Wir befinden uns am Anfang des 19. Jahrhunderts. In der Rolle des Staatsoberhaupts sollen Sie Ihr Reich zur Weltherrschaft führen, oder besser gesagt zur Weltmacht Nr. 1. Der gesamte Globus ist schon erforscht, und feste Staaten erheben Anspruch auf sämtliche Ländereien. Expansion ist nur noch auf zwei Wegen möglich: durch eine effizientere Nutzung der Ressourcen, die man bereits hat, oder durch eine Vergrößerung des Reichs auf Kosten der Nachbarn. Um dieses ehrgeizige Ziel umzusetzen, muß Wirtschaft und Militär aufgebaut werden. Keine einfache Aufgabe, wenn man das funktionierende Warenwirtschaftssystem und die Auswirkungen auf die politischen Reaktionen der Handelspartner bedenkt. Größtes Problem sind jedoch die bis zu sechs weiteren Großmächte, die sich das gleiche Ziel gesteckt haben.

Ökonomisch

Das angewandte wirtschaftliche System in Imperialismus ist stark abstrahiert und relativ leicht zu überschauen. Trotzdem steckt eine Tiefe und Komplexität dahinter, die es selbst Profis im Genre schwer macht. Um zum Beispiel eine Kanone zu produzieren, die man anschließend teuer verkaufen oder für das eigene Militär verwenden kann, fallen eine ganze Reihe Arbeitsschritte an. Um Stahl herzustellen, werden Kohle und Eisenerz benötigt, die wiederum in Minen gefördert werden. Zunächst muß also ein Vorkommen gefunden und anschließend erschlossen werden. Für den Transport zum Stahlwerk braucht man einen Bahnhof und Züge. Schließlich sind die Rohstoffe im Stahlwerk und kön-



Europa 1882: Der Konflikt zwischen Deutschland und Frankreich bestimmt auch in Imperialismus die Politik des gesamten Kontinents.



Auf dem Weltmarkt werden sämtliche Güter gehandelt. Schon nach wenigen Zügen passen sich die Preise Angebot und Nachfrage an.



Zufällig wird eine Welt generiert und die Länder auf die unterschiedlichen Kontinente verteilt. Die sieben Großmächte sind farbig.



Sobald der Geologe ein mineralreiches Vorkommen gefunden hat, legt der ausgebildete Bergarbeiter eine neue Mine an.

nen unter Einsatz von Arbeitskraft veredelt werden. Arbeiter benötigen ihrerseits Nahrung, Kleidung und Möbel für das traute Heim. Schließlich ist ein Stahlbarren aber noch keine Kanone. Also vom Stahlwerk in die Schmiede, wo endlich der letzte Arbeitsschritt anfällt. Natürlich lassen sich Rohstoffe auch einkaufen und die veredelten Endprodukte gewinnbringend verhökern. Allerdings funktioniert das in Imperialismus nach dem „Lieferung frei Haus-Prinzip", soll heißen, ohne große Flotte auch kein internationaler Handel! Bei einer Kanone sollte man sich den Verkauf aber gründlich überlegen, schließlich will man seinen Feinden nicht auch noch die benötigten Waffen liefern.

Militärisch

Ohne ein großes stehendes Heer kommen die sonst recht freundlichen Nachbarn auf dumme Gedanken. Warum sollten sie auch umständliche diplomatische Beziehungen aufbauen und unterhalten, wenn eine Invasion viel leichter ist? Allerdings ist so ein Heer kostspielig. Allein die Produktion der Waffen entzieht der Wirtschaft schon wichtige Ressourcen. Für schlagkräftige Truppen ist aber zudem eine gut ausgebildete Bevölkerung unerläßlich. Darüber hinaus verursacht Militär auch noch laufende Kosten, schließlich wollen Sie stets einsatzbereite Soldaten! Kriege sind also eine sehr kostspielige Angelegenheit. Sollte es doch einmal dazu kommen, haben Sie als Spieler zwei Möglichkeiten: Sie dürfen sämtliche Schlachten – ähnlich wie in Panzer General – selbst ausführen oder diesen taktischen Part komplett dem Computer überlassen und nur das Ergebnis abwarten.

Politisch

Je größer die eigene wirtschaftliche und militärische Macht, desto komplizierter das internationale Auftreten. Eine falsche Handlung kann leicht außer Kontrolle geraten. Erklärt man beispielsweise einem Land den Krieg, werden sämtliche Nationen, die mit diesem Land auf gutem Fuße stehen, recht verärgert reagieren. Doch selbst positive Entwicklungen in der Beziehung zu einem anderen Staat ziehen oft negative Nachwirkungen nach sich. Sollte Ihnen also ein neutrales Land unerwartet ein Bündnis anbieten, dann vermutlich nur, weil es Angst vor seinen übermächtigen Nachbarn hat, die vielleicht sogar schon den Krieg erklärt haben! Sehr schnell wird man dann selbst mit in den Konflikt hineingezogen.

Historisch

Neben unendlichen zufällig generierten Welten liegen auch etliche historische Szenarien bei. Demnach ist der Schwierigkeitsgrad hier dann auch nicht mehr nach Wunsch festgelegt, sondern durch die Geschichte authentisch vorgegeben. Es kann somit sehr reizvoll sein, England zum Ende des 19. Jahrhunderts zu spielen, oder, falls man eine größere Herausforderung wünscht, Deutschland oder gar Frankreich. So läßt sich jeder relevante Konflikt im 19. Jahrhundert nachspielen. Interessant ist hier auch, daß sich die meisten Staaten im Spiel fast wie in der wirklichen Geschichte verhalten. Gerade mit der Künstlichen Intelligenz ist Mindscape/SSI ein überzeugendes Feature gelungen. Die Computerspieler handeln in jeder Beziehung – also wirtschaftlich, politisch und militärisch – nachvollziehbar und logisch. Vorbildlich gemacht ist auch die Oberfläche. Mit einfachen Mausklicks lassen sich fast alle Befehle schnell und effizient ausführen. Schon nach einer Stunde klickt man sich spielerisch durch die einzelnen Menüs. Allein die Animationen könnten auch auf der Karte etwas üppiger ausfallen.

Alexander Geltenpoth



VERGLEICH

Imperialismus reiht sich direkt nach Civilization 2 und Colonization ein. Wenn auch die Spieloptionen nicht ganz so zahlreich sind, in der Spieltiefe stehen sich die Referenten in fast nichts nach. Die Vorzüge eines Conquest of the New World beschränken sich dagegen allein auf die Grafik. Inhaltlich ist Imperialismus weit überlegen. Risiko beinhaltet bei weitem nicht so viele Features, besitzt dafür aber selbst im Vergleich zu Imperialismus eine bestechend simple Spielidee.

Civilization 2: 87%
Colonization: 85%
Imperialismus: 85%
Risiko: 81%
Conquest of the New World: 78%
(abgewertet)

KOMMENTAR

» Egal ob Sie Civilization, Colonization, Conquest of the New World, Risiko oder Der Industriegigant für ein gutes Spiel halten, Sie werden auch von Imperialismus begeistert sein. An diesem Spiel stimmt so ziemlich alles. Einfache Steuerung, ein simples Wirtschafts- und Militärsystem, aber trotzdem eine Tiefe im Spiel, die man erst gar nicht für möglich halten mag. Nicht zu vergessen die extrem hohe Langzeitmotivation durch etliche Szenarien und das Custom-Game. Besonders die Künstliche Intelligenz verdient das PC ACTION GOLD. Nur sechs menschliche Gegner über das lokale Netzwerk sorgen für noch größeren Spielspaß.«

In der Hauptstadt wird die Produktion des gesamten Reichs gesteuert. Am Rand wird die verfügbare Arbeitskraft und Nahrung angezeigt.

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	2 Sp. Modem, 7 Sp. Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	70 MB/25 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Mindscape/SSI	Veröffentlichung:	September 1997

Grafik: 80% Sound: 65% Genre: Strategie/WiSim

85% Einzelspiel **87%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Gehobenes Spielvergnügen für Wirtschaftler und Strategen «



Anstoss 2 • WiSim

SPITZENSPIEL

Gerade rechtzeitig zum Auftaktschwung des Millionenkarussels Bundesliga schließt sich auch bei Ascaron der Kreis. Vier Jahre nach dem ersten Software-Anstoß dreht sich auch in Gütersloh wieder alles um die verflixte Lederkugel. Während der heimische FC noch in den Fußballniederungen herumdümpelt, peilt man programmtechnisch nationale Meriten an.

Das Prädikat der internationalen Spitzenklasse, das deutsche Clubs nach längerer Durststrecke erst in letzter Zeit wieder beanspruchen, durften sich deutsche Fußballmanager schon lange auf das Revers heften. Der nationalen Konkurrenz zu zeigen, was eine Harke ist, gestaltet sich schon schwieriger. Dank Anstoss2 dürfen sich Ikarion (Hattrick Wins! kommt bald), Software 2000 (BM 97) und Attic (Club Manager 97 kommt bald) auf einen harten Titelkampf einstellen, denn das Ascaron-Prunkstück präsentiert sich gegenüber dem guten Vorgänger beinahe in allen Punkten verbessert. Simuliert werden alle deutschen Ligen bis zur Regionalliga, sowie die Ligen Italiens, Spaniens, Englands und Frankreichs. Im eigenen Ländle müssen Sie leider auf Originalnamen und Logos verzichten (siehe Kommentar), ein komfortabler Editor kann Abhilfe schaffen. Starten Sie ein normales Spiel, können Sie sich den Club Ihrer Wahl aussuchen und maximal 100 Saisons bestreiten. Im Karrieremodus starten Sie automatisch mit einem Regionalliga-Team, gelegentliche Vereinswechsel sind daher Ihrem Punktestand auf jeden Fall förderlich. Fünf Schwierigkeitsgrade sorgen für einen Ihrem Können angepaßten Einstieg ins Programm.



Spezielle Funktionen, wie z.B. Manndeckung, weisen Sie Ihren Kickern im Aufstellungs-Screen via Drag and Drop zu. Auch die Elfmeterschützen sind auswählbar (kleines Bild).



Die Torszenen können Sie sich im Replaymodus aus zig verschiedenen Kamerapositionen ansehen. Über 2.000 Sequenzen wurden in Anstoss 2 integriert.

Komplettpaket

Dieses läßt optional so gut wie keine Wünsche offen. Die üblichen Features, wie Transfermarkt, Stadionausbau, Trainingslager, Taktiken, Spielsysteme, Hallenturniere und Jugendspieler werden souverän abgespult, auf fußballuntypische Angebote, wie Pommesbudenmanagement oder Immobilienhandel, wurde verzichtet, so daß das Anstoss 2 nicht überfrachtet wirkt. Klasse, mit wieviel Liebe an Details gebastelt wurde. Der weniger finanzbegabte Fan kann z. B. seine Jahreskalkulation bei Sponsorenverhandlungen und Bandenwerbung der Automatikfunktion anvertrauen, was reibungslos funktioniert. Bei der Mannschaftsaufstellung operiert ein Co-Trainer, falls vorhanden, automatisch mit dem stärksten Personal; Kapitän, Elfmeterschützen und Manndecker dürfen ausgewählt und zugewiesen werden. Bei Vertragsverhandlungen zeigt die Miene des Verhandlungspartners dessen Laune an, hier darf gepokert werden. Das Spiel selbst läuft wochenweise ab. Im Terminkalender wird maximal ein Date pro Tag eingetragen, egal ob Sie einen verletzten Spieler besuchen möchten oder Ihren Vereinsboss um eine Gehaltserhöhung anflehen wollen. Am wichtigsten ist es natürlich,



Werden einige Ihrer Männer in die Nationalelf berufen, fördert das das Vereinsimage, schadet aber der Kondition Ihres Kaders.

VERGLEICH



Im Vergleich zum BM 97 konzentriert sich Anstoss 2 deutlicher auf das Fußballgeschäftliche und spielt sich durch die Wochenstruktur einen Tick effizienter, daher der knappe Punktsieg. Dream Team 97 setzt Tüftler etwas zu sehr unter (Echt-)Zeitdruck, dem Fifa Soccer Manager fehlen wichtige Features und der Premier Manager erlaubt nur die Kontrolle über englische Teams.

Anstoss 2	89%
Bundesliga Manager 97	86%
Dream Team 97	76%
Premier Manager 97	75%
Fifa Soccer Manager	72%

06131 - 37 55 77

Mo-Fr. 10.00-19.00 Uhr

Fax 06131 - 37 55 71

Software the original Company

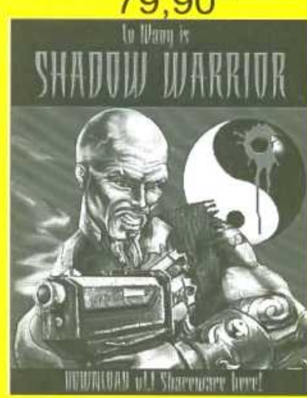
http://www.softwarecompany.de

688 Hunter Killer	DV	74,90
3D Ultra Pinball 2	DV	69,90
Adimiral Sea Battle	DA	84,90
Age of Sail	DA	84,90
Agent Armstrong	***DV**	**74,90**
AH 64 Longbow Gold	DV	79,90
Alien Trilogy	**DV**	**39,90**
Baphomets Fluch	DV	64,90
Bazooka Sue	DV	79,90
Bleifuß 2	DV	59,90
Birthright*	**DV**	**79,90**
Blood & Magic AD&D	DV	49,90
Jagged Alliance 2	DV	74,90
Jedi Knight*	DA	79,90
KKND	**DV**	**64,90**
KKND-Orginal Mission*	**DV**	**29,90**
Koala Lumpur	DV	64,90
Lands of Lore 2*	**DV**	**79,90**
Last Express	**DV**	**79,90**
Leisure Suit Larry7	DV	79,90
Links LS	DA	89,90
Lords of the Realm 2	DV	79,90
Lost Vikings 2	DV	69,90
Magic the Gathering	**DV**	**79,90**

Für die Programme Flightgsimulator 5.0 und 6.0 führen wir über 50 verschiedene Erweiterungen, Strecken und Zubehör. Diese finden Sie in einer seperaten Preisliste, welche wir Ihnen gerne kostenfrei zusenden.

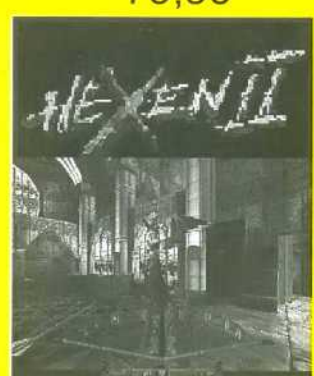
Bundesliga Manag.97 Ver. 1.3	DV	69,90
Capitalism Plus	**DV**	**64,90**
Carmageddon	**DV**	**69,90**
Civilization 2	DV	59,90
Civilization 2 Scenarios	DV	39,90
Comanche 3	**DV**	**74,90**
Command & Conquer SVGA	DV	89,90
Command & Conquer 2	DV	79,90
Command & Conquer:Gegen.	DV	27,90
Conquest Earth*	**DV**	**79,90**
Conquest of the new World	DV	49,90
Constructor*	**DV**	**79,90**
Creatures	DV	64,90
Master of Orion 2	**DV**	**79,90**
MAX	**DV**	**49,90**
MDK	**DV**	**69,90**
Mechwarrior2:MERCENARIES	DV	79,90
Moto Racer	**DV**	**74,90**
NBA Live 97	DV	59,90
Neverhood	DA	89,90
NHL Hockey 97	DV	59,90
NFL 97 - John Madden	DV	59,90
Pandemonium	**DV**	**69,90**
Pandorra Akte	DV	79,90
Phantasmagoria 2	DV	79,90
Planer 2 Mission	DV	23,90

Shadow Warrior 79,90*



Der gnadenlose Nachfolger von 3D Realms!

Hexen 2* 79,90



Revolutionäre Grafik und phantastisches Leveldesign



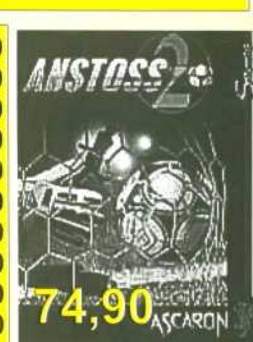


Betrayl in Antara	**79,90**
Conquest Earth*	**79,90**
Dark Reign*	**79,90**
Dominion*	**74,90**
Extreme Assault	**69,90**
Floyd*	**79,90**
Heavy Gear*	**79,90**
Little Big Advent. 2*	**74,90**
Starfleet Academy*	**79,90**
X-Com:Apokalypse	**79,90**





Cyberstorm	**29,90**
Gene wars-DV	**39,90**
Lost Vikings	**29,90**
Puppen, P. Pistolen	**29,90**
Mechwarrior 2	**29,90**
Rätsel d. Master Lu	**29,90**
Syndicate wars-DV	**39,90**
Terminator Skynet	**39,90**
Time Commando	**39,90**
Ultima 8	**29,90**



Crow. City of Angels	DA	72,90
Dark Earth*	**DV**	**79,90**
Dark Reign: Future of war*	**DV**	**79,90**
Deadlock	DV	69,90
Descent 2	DA	49,90
Descent to Undermountain*	**DA**	**79,90**
Destruction Derby 2	DV	69,90
Die Fugger 2	DV	49,90
Down in the Dumps	DV	39,90
Earth 2140	**DV**	**39,90**
Earth 2140-Mission incl. Mausmatte	**DV**	**29,90**
Earthsiege 2	DV	49,90
Ecstatica 2	**DV**	**79,90**
Elisabeth I.	DV	69,90
Eurofighter 2000 inkl. Tact-Com	DV	81,90
Exhumed	**DV**	**79,90**
F1 Grand Prix 2	DV	79,90
F1 Grand Prix 2 Perfekt	DV	29,90
F1 Grand Prix 2 Training	DV	29,90
F22 Lightning 2	DV	79,90
Fifa Soccer 97	DV	59,90
Flightsimulator 6.0	DV	99,90
Flying Corps	DV	81,90
Flottenmanöver	DV	74,90
Formel 1	**DA**	**74,90**
G-Nome	DV	69,90
Have a nice day	DV	59,90
Have a nice Day Track Pack*	**DV**	**29,90**
Heroes of Might & Magic 2*	DV	74,90
Hexagon Kartell	DV	67,90
Holiday Island	DV	69,90
Interstate 76	DV	74,90
Intruder	DV	49,90
Imperium Galactica	**DV**	**79,90**
Privateer 2	DV	59,90
Projekt Paradise	DV	69,90
Realms of the Haunting	DV	79,90
Rebellion*	DV	74,90
RedNeck Rampage	**DA**	**79,90**
Resident Evil*	DV	74,90
Risiko	DV	69,90

Wir führen auch Lösungshefte, Playstation, Nintendo 64 und Zubehör. Level-CD's zu vielen Spielen ab DM 14,90.

Rückkehr nach Krondor*	DV	79,90
Schleichfahrt	DV	69,90
Sherlock Holmes-Täto.Rose	DV	74,90
Siedler 2	DV	69,90
Siedeln 2-Missionen	DV	19,90
Stadt der verlorenen Kinder	DV	79,90
Starcraft*	**DV**	**79,90**
Stars	DV	64,90
Star Trek - Starfleet Acad.*	DV	69,90

Händleranfragen erwünscht!

Star Trek - Generations	DV	79,90
Steel Phanter 2	DV	39,90
Stratosphere*	DV	79,90
Terracide	DV	79,90
Timelapse	DV	79,90
Time Warrior	DV	69,90
Titanic*	DV	69,90
Tomb Raider	DV	64,90
Warcraft 2 Edt. inkl. ExpSet	DV	79,90
WET-Sexy Empires	**DV**	**79,90**
Wing Commander 4	DV	54,90
X-Wing vs. T-Fighter	DA	74,90

Große Spiele für kleines Geld!

Albion	DV	29,90
Anvil of Dawn	DV	29,90
Bundesliga Manager Pro.	DV	19,90
Civil War General	**DV**	**39,90**
Clearing House	DV	19,90
Colonization	DV	24,90
Crusader: No Regret	DV	39,90
Cyber Gladiators	DV	29,90
Cyberstorm: Missionforce	**DV**	**29,90**
Cyberia 2	**DV**	**29,90**
Der Reeder	DV	14,90
Die Siedler 2 Mission	DV	29,90
Down in the Dumps	DV	39,90
Dungeonmaster 2	DV	19,90
Earthsiege 1	DV	24,90
Earthworm Jim WIN 95	DV	32,90
Evocation	DV	29,90
Fade to Black	DV	19,90
Fantasy General	DV	29,90
Fire Fight	DV	19,90
Golden Gate Killer	DV	29,90
Grand Prix Manager	DV	29,90
Gene Machine	DV	29,90
Indy Car 2	DV	34,90
Jagged Alliance	DV	29,90
Kings Quest 7*	DV	24,90
Larry 6	DV	24,90
Lost Vikings	DV	29,90
Little Big Adv.	DV	29,90
Magic Carpet 1	DV	9,90
Magic Carpet 2	DV	19,90
Mechwarrior 2	**DV**	**29,90**
Mega Race 2	DV	29,90
Micro Machine 2	DV	29,90
Pitfall	DV	29,90
Pizza Connection	DV	19,90
Pro Pinball The Web	DV	25,90
Puppen, Perlen, Pistolen	**DV**	**29,90**
Rätsel des Master Lu	**DV**	**29,90**
Railroad Tycoon Deluxe	DV	24,90
Simon 1	DV	24,90
Simon 2	DV	29,90
Sim Ant	DV	24,90
Sim Earth	DV	24,90
Sim Farm	DV	24,90
Space Quest 6*	DV	24,90
Star General	**DV**	**29,90**
Star Trek-Deep Space 9	DA	29,90
Star Trek-Final Unity	**DV**	**29,90**
Steel Phanter	DV	29,90
Stonekeep	DV	34,90
Strike Base	DV	19,90
The Dig	DV	49,90
Theme Park Classic	DV	29,90
Torins Passage	DV	19,90
UFO	DV	24,90
Ultima 8	**DV**	**29,90**
Vollgas	DV	29,90
Warwind	**DV**	**29,90**
Wing Commander 3	DV	34,90
Woodruf	DV	21,90
Worms	DV	29,90
X-Wing inkl. Mission	DV	29,90
Z	**DV**	**34,90**

Gamestore Frankfurt Höchst



Königsteiner Str. / Gerlachstr.
TEL 069 - 30 85 10 69

Gamestore Neu Isenburg

Frankfurter Str.
Neu Isenburg Zentrum
Friedhofstr. BAB 661-->

Isenburg Zentrum/Shop West
TEL 06102-770199

Besucht unsere Homepage! Ihr findet dort den passenden Link in den Rest der Welt, die hottesten News and Fact's, Info's zu diversen Produkten, Preview's zu den neusten Games, etc. Außerdem könnt Ihr dort den Katalog online abholen!

Mit freundlichen Grüßen
www.softwarecompany.de

Megastore Mainz/Wiesbaden



Mombacher Str. 38 / Mainz
TEL 06131 - 37 55 72

Preise sind Versandpreis. ALLE WEITEREN SPIELE auf ANFRAGE! DV=Dt.Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl.Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,00 Versandwert (Software) portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. DM 3,00 NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Software-Company ist ein Markenzeichen der I.S.A. Interactive Software Agency Gesellschaft zum Handel und Vertrieb von Software, Hardware und EDV-Zubehör mbH, Mombacher Str. 38, 55122 Mainz.



Während des Spieltages sehen Sie links die stets aktuelle Tabelle.

Trainingspläne auszuarbeiten. Hier können Sie auf Konzepte zurückgreifen oder Ihr eigenes Schleiferprogramm aus 33 verschiedenen Übungen zusammenstellen. Für die Nutzung der über 100 Statistiken muß vor der Saison übrigens bezahlt werden. Schließlich weiß man ja, daß IBM und Microsoft Ihre Hardware und Analyseprogramme nicht verschenken, oder?

Der Spieltag

Vor dem Spieltag landen Sie im Aufstellungsbildschirm, wo Sie Ihren Kader übrigens durch einen einfachen Mausklick in mehreren Kategorien analysieren können. Die Bewertung der Spielerstärken erfolgt wie gewohnt nach dem Punktesystem von 1 (kann nicht einmal gerade laufen) bis 8 (ein Fußballgott vom Schlage eines Diego Maradona). Haben Sie Ihre elf Recken herausgefiltert, darf optional der Prominententip erfragt oder der Totoschein abgegeben werden, bevor es ins Stadion geht. Ach ja, vorher sollten Sie unbedingt noch die Taktik festlegen. Soll der gegnerische Spielmacher vielleicht zusammengetreten werden? Gehen Sie offensiv zu Werke, mit oder ohne Pressing, Abseitsfalle, Viererkette? Ascaron ließ kaum eine Variante unberücksichtigt. Der Spielbildschirm offenbart den nächsten Geniestreich. Nicht nur, daß Sie auf Wunsch alle Ergebnisse Ihrer direkten Ligakonkurrenten quasi „live" geliefert bekommen, auch die Tabelle wird, sobald irgendwo ein Tor fällt, zeitgleich aktualisiert.

Oh wie ist das schön...

Bei der Anzeige der über 2.000 vorberechneten Torszenen gibt's Filteroptionen, damit Schnellspieler sich nicht auch noch die zehnte erfolglose Ecke 'reinziehen müssen. Lohnt sich aber, denn optisch strampeln die Ascaron-Kicker Ihren Software 2000-Pendants locker davon. Für das Anschauen der Szenen spricht zudem der meist richtig liegende Kommentar von Premiere-Mann Günther-Peter Ploog und eine taktische Überlegung: wenn z.B. Ihr bevorzugter Freistoßschütze auch im siebten Anlauf nichts zu Wege bringt, sollten Sie vielleicht über eine Umbesetzung nachdenken oder vermehrt Standardsituationen trainieren.

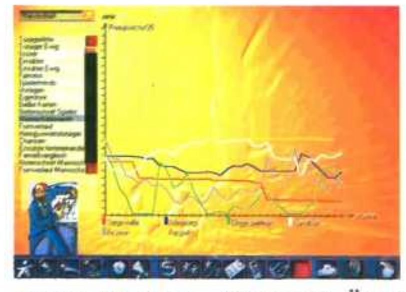
Bitte recht freundlich!

Zu einen guten Fußballmanager gehört eine einfache Benutzeroberfläche. Hier hat sich Ascaron zugunsten einer Icon Leiste endgültig von der bisherigen Ich-muß-erst-in-ein-Büro-gehen-und-dann-den-Bildschirm-nach-Schaltflächen-absuchen-Variante verabschiedet. Die intuitiv angeordneten Icons am unteren Bildschirmrand erleichtern die Navigation durch das Optionsmonster, schon nach kurzer Spielzeit findet man sich zurecht. Hier zahlt sich entgültig die Trendwende zu Windows 95 aus, das Fenstersytem der Untermenüs wirkt vertraut und die Online-Hilfe, über die F1-Taste jederzeit aufzurufen, erspart tonnenschwere Handbücher. Endlich darf bei einem Managerprogramm auch einmal die Hintergrundmusik lobend erwähnt werden, denn die fetzigen Rocktracks können sich durchaus hören lassen und nerven nicht schon nach kurzer Zeit. Anstoss 2 präsentiert sich also in fast allen Belangen bundesligareif, nur etwas Zeit sollten Sie mitbringen, denn für eine Saison müssen Sie auch im Schnelldurchlauf rund sechs bis acht Stunden reine Spielzeit veranschlagen.

Christian Bigge



Wichtig: der wöchentliche Trainingsplan. Auf Wunsch erstellen Sie zusätzlich zu den vorgegebenen Schichten eigene aus 33 verschiedenen Übungen.



Nicht Kleckern, Klotzen! Über 100 Statistiken von brauchbar bis exotisch.



Die Vertragsangebote: vielleicht lockt ja Ihr italienischer Traumklub mit Millionengagen.

KOMMENTAR

» Das beinahe einzige Manko von Anstoss 2 hat nicht Ascaron zu verantworten, sondern der DFB. Wann merken diese merkwürdigen Herren endlich, daß man Lizenzen für viel Geld auch mehrfach vergeben kann? Der benutzerfreundliche Editor bügelt diese Scharte etwas aus, beseitigt sie aber nicht. Spielerisch läßt Anstoss 2 kaum Wünsche offen. Alle Menüs sind logisch aufgebaut und kinderleicht erreichbar. Der Spielablauf wurde gut strukturiert, auf notwendige Tiefe aber nicht verzichtet. Gute Ideen, wie die schwarze Kasse, Doping, die während des laufenden Spieltags aktualisierte Tabelle und der wöchentliche Terminplaner möchte man spätestens nach dem zweiten Spielstart nicht mehr missen. Kurzum: Anstoss 2 ist für mich augenblicklich der beste Fußballmanager. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, Double Speed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, Quad Speed CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	bis zu vier Spieler an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	555 MB/90-150 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Ascaron	Veröffentlichung:	August 1997
Grafik: 84%	Sound: 76%	Genre:	WiSim

89% Einzelspiel **89%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Komplex, einfach zu bedienen und atmosphärisch - Klasse! «

Atomic Bomberman • Action

MASTER BLASTER

Der über zehn Jahre alte Urahn des Multiplayer-Spiels kehrt in zeitgemäßem Outfit auf den modernen PC zurück. Bereits 1983 feierten die kleinen Bombenleger auf dem NES Premiere und setzten ihren Siegeszug bis heute in insgesamt elf Spielen und auf allen Plattformen fort.

Dem großen Erfolg des Actionspaßes liegt das simple Spielprinzip zu Grunde. Man steuert die Spielfigur über eine feststehende Levelkarte und legt Bomben ab, um allen Gegnern eins über den Pelz brennen. Die Herausforderung dabei ist der richtige Einsatz der Extras, die unter weggesprengten Feldern zum Vorschein kommen können. Zusätzliche Munition, vergrößerter Explosionsradius, höhere Laufgeschwindigkeit sind da nur die Basics. Mit der Möglichkeit die zeitverzögert explodierenden Bomben auch wegzukicken, über Hindernisse zu werfen oder fernzuzünden kann die Angelegenheit schnell recht komplex werden. Zumal wenn es vor Bombermen nur so wimmelt. Gewinner ist, wer geschickt genug ist, alle Kontrahenten in die Luft zu jagen. Neben den klassischen Green Acres liefert Interplay eine Reihe neuer Grafiksets und mehrere Dutzend fertiger Szenarien. Wem das nicht reicht, der kann im beiliegenden Editor selbst zu Werke gehen.

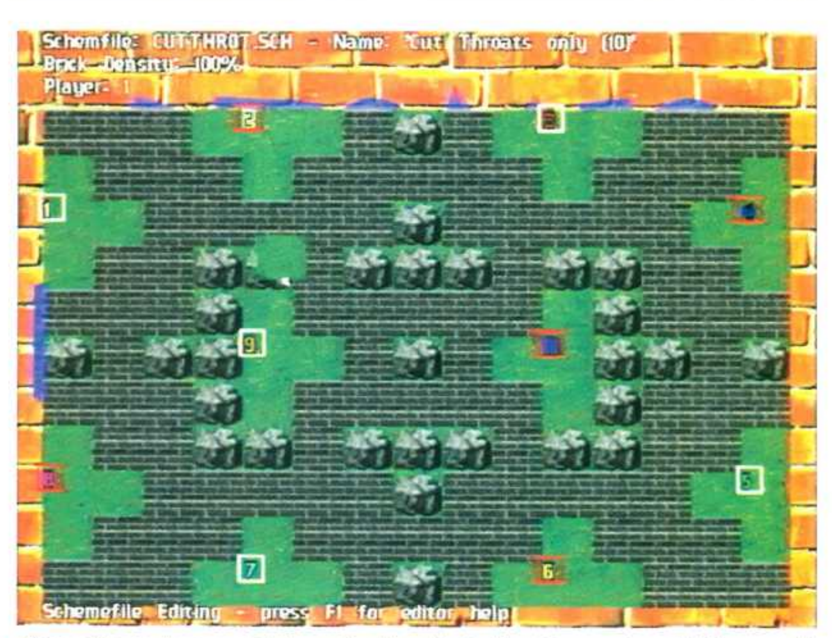


In der Kohlenmine können die Bombermen durch vier Schächte schnell die Position wechseln.

Alles beim Alten?

Glücklicherweise hat Interplay für die aktuelle Version des ursprünglich von Hudson Soft ersonnenen Spiels nur wenig am Gameplay herumgewerkelt. Fans werden sich sofort zu Hause fühlen. Die Neuerungen liegen in erster Linie im Grafik- und Soundbereich. Neben gerenderten Karten und Figuren fällt dabei besonders die erstklassige akustische Kulisse auf. Harte Technobeats untermalen das donnernde Geschehen und jede Aktion wird von markigen Sprüchen kommentiert. Hervorstechendstes Merkmal sind aber die Multiplayeroptionen für bis zu zehn Spieler. Per Netzwerk, Internet, Modem oder gekoppelter Gamepads steht endlos spaßigen Matches nichts mehr im Weg. Zwei Punkte aber trüben den Gesamteindruck und verhindern eine noch höhere Multiplayerwertung. Zum einen hat Atomic Bomberman auch bei Vollinstallation (580 MB!) deutliche Probleme mit dem Nachladen der Sound-Files und zum anderen sind die Levelkarten für Spiele mit mehr als sechs Teilnehmern zu klein geraten.

Christian Müller



Wem die mehreren Dutzend mitgelieferter Szenarien nicht ausreichen, kann sich mit dem Editor eigene Schlachtfelder kreieren.



Durch das genial simple Regelwerk und den explosiven Spielablauf ist Atomic Bomberman das fast perfekte Multiplayerspiel.

KOMMENTAR

» Bombermans "Atomic"-Ausgabe hat nichts von seiner Anziehungskraft eingebüßt, mit einer großen Einschränkung allerdings. Der Einzelspielermodus kann bestenfalls als Trainingsoption für das Multiplayerspiel herhalten. Wo alle früheren Ausgaben noch eine Art Storymode mit unterschiedlichen Levels boten, darf man sich bei Interplay "nur" mit bis zu neun KI-Bombermen herumschlagen. Aber auch ohne Netzwerk läßt es sich an einem PC trefflich gegeneinander spielen. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, Double Speed CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, Quad Speed CD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	5-Sp.-Netzwerk, 2/PC, Modem
Handbuch:	deutsch
Sprache:	englisch
CD/HD:	580 MB/80-580 MB
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Interplay
Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	55%
Sound:	85%
Genre:	Action

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

49% Einzelspiel

89% Multiplayer

» *Solo fast ein Flop, Multiplayer absolut top!* «



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Little Big Adventure 2 • Action-Adventure

FRENCH DRESSING

Spätestens mit Alone in the Dark haben sich französische Spieledesigner ihren Ruf als Schöpfer der bizarrsten Hintergrundstories und markanter Charaktere erworben. Kein Zweifel: Wer einmal die Bekanntschaft mit Edward Carnby, den Blubs oder Twinsen gemacht hat, wird diese Figuren so schnell nicht mehr vergessen. Ein besonderes Highlight französischer Programmierkunst war vor gut zwei Jahren Little Big Adventure aus Frederick Raynals Software-Schmiede Adeline...



Eigentlich wollte sich Twinsen nach seinem glorreichen Sieg über den Diktator Dr. Funfrock zur Ruhe setzen. Auf dem Planeten Twinsun war wieder Frieden eingekehrt, Twinsens Zaubermantel wurde im Museum wie eine Reliquie gehütet, und der Held selbst zog sich mit seiner geliebten Zoe in ein Häuschen am Stadtrand zurück, um dem trauten Familienleben zu frönen. Schon bald kündigte sich bei dem Pärchen Nachwuchs an, und Twinsen nahm voller Elan die Einrichtung des Kinderzimmers in Angriff.

Space Invaders

Plötzlich jedoch geschehen wieder seltsame Dinge auf Twinsun – nach und nach verschwinden alle Zauberer und später sogar die Kinder. Zu allem Überfluß landen mitten in der Stadt auch noch Raumschiffe mit korrekt gekleideten Herren von übertriebener Höflichkeit. Twinsen sieht sich gezwungen, ein zweites Mal den Helden zu mimen, wirft sich den Zaubermantel über, kramt seinen magischen Ball wieder hervor und macht sich auf, den rätselhaften Vorkommnissen auf den Grund zu gehen.



Die Wüsteninsel hat durchaus hohen Unterhaltungswert – u. a. kann Twinsen hier mit dem Buggy auf einem Rennkurs seine Runden drehen.



Bevor Twinsen das böse Tralü besiegt hat, kann er den Wettermagier nicht befreien.

Als Wurzel allen Übels entpuppen sich die Esmerer, eine Alienrasse, die auf den Befehl des sinisteren Dark Monk hört und sich die Zerstörung Twinsuns zum Ziel gesetzt hat. Da es Twinsen inzwischen selbst nach dem Besuch der Magierschule zu höheren Zauberer-Weihen gebracht hat, fällt auch er in die Hände der Aliens und wird auf deren Planet Zeelich gefangengesetzt...



VERGLEICH

Es fällt nicht leicht, LBA 2 mit anderen Action-Adventures zu vergleichen – das Konzept dieses Spiels ist eben ziemlich einzigartig. Gegenüber dem ersten Teil hat das Programm zweifellos an Benutzerfreundlichkeit gewonnen und brilliert mit noch eindrucksvollerer Optik. Crusader: No Regret ist actionlastiger, verfügt aber genau wie Ecstatica nicht annähernd über die gleiche Spieltiefe. Einzig Tomb Raider kann mit seinem innovativen Gameplay LBA 2 Paroli bieten.

Tomb Raider	87%
Little Big Adventure 2	85%
Crusader: No Regret	84%
Little Big Adventure 1 (abgewertet)	82%
Ecstatica 2	81%



Die Urlaubsiydlle auf der Wüsteninsel trügt: Bei Twinsens Ankunft lauern hier schon die Esmerer – getarnt als Mülleimer und Kakteen.



Noch ahnt niemand auf Twinsun, daß die freundlichen esmerischen Neuankömmlinge es auf die Vernichtung des Planeten abgesehen haben.

Twinsen 3D

Die augenfälligste Neuerung des zweiten Teils von LBA liegt im grafischen Bereich: Während der Spieler vor zwei Jahren noch das gesamte Geschehen aus der isometrischen Perspektive verfolgte, wechselt der Blickwinkel bei Szenen im Freien nun in einen 3D-Modus, in dem man selbst viel unmittelbarer in die Spielewelt eintauchen kann. Aus bis zu 10.000 texturierten und mit diversen Schatteneffekten versehenen Polygonen setzt sich die Szenerie zusammen – daß der Bildaufbau dennoch niemals stockt, liegt daran, daß sich die Sets nur ändern, wenn Twinsen über den Bildschirmrand hinausläuft oder wenn der Spieler mit einem Druck auf die Enter-Taste die Perspektive wechselt. So schön diese Neuerung auf den ersten Blick auch wirkt, sie hat auch einen gravierenden Nachteil: Zuweilen geht gerade an Stellen, an denen es auf genaues Zielen oder präzises halsbrecherische Sprünge ankommt, die Übersicht verloren, so daß man seine Aktionen auf gut Glück durchführen muß. Zudem machen sich des öfteren häßliche Clipping-Fehler bemerkbar, die den Spielspaß jedoch kaum beeinträchtigen.



Twinsen und Zoe sind seit dem Sieg über Dr. Funfrock glücklich vereint. Da das Paar ein Baby erwartet, kann Twinsen natürlich erst recht nicht tatenlos zusehen, wie die Esmerer die Kinder von Twinsun entführen.

Detailarbeit

Deutlich merkt man LBA 2 an, daß sich das Adelaide-Team die Kritik am ersten Teil zu Herzen genommen hat: Der Spieler ist sich nun zu jeder Zeit über seine Aufgabe im klaren und irrt nicht mehr planlos durch das riesige Environment, wie das gelegentlich im ersten Teil der Fall war. Auch diverse Frustelemente wurden beseitigt – wer nun beim Rennen einmal versehentlich gegen eine Laterne knallt, wird nicht mehr mit dem Verlust eines Gesundheitspunktes bestraft. Besonders erfreulich: Das unbrauchbare Savegame-System aus LBA 1 hat eine Runderneuerung erfahren und bietet nun höchstmöglichen Komfort. Bewährte Elemente wie die simple Tastatursteuerung mit der Möglichkeit, für Twinsen vier verschiedene Bewegungsarten anzuwählen, wurden hingegen unverändert aus dem ersten Teil übernommen.



Im Kreidedom wartet eine der Prüfungen, die Twinsen im Rahmen seines Zauberlehrgangs bestehen muß: In nahezu völliger Dunkelheit gilt es, sich über schmale Stege zum Ausgang voranzutasten, ohne in die Tiefe zu stürzen.

Herbert Aichinger



Bei Innenansichten schaltet das Programm in die bereits aus LBA 1 bekannte isometrische Perspektive um.

KOMMENTAR

» Schon der erste Teil von LBA hat mich seinerzeit völlig in seinen Bann gezogen – die riesige Spielewelt mit ihren originellen Charakteren und der episch-märchenhaften Hintergrundgeschichte suchte damals einfach ihresgleichen. LBA 2 erweist sich als würdiger Nachfolger, der neben vielen technischen Detailverbesserungen auch ein faireres Gameplay bietet: Das Action-Element wurde gegenüber den Adventure-Teilen deutlich zurückgenommen, und Power-Ups finden sich stets in ausreichender Menge. Für Adventure-Fans ein Muß-Kauf! «

Mindestens:	Pentium 100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, Audio		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	570 MB/56 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Adeline/Activision	Veröffentlichung:	August ´97

Grafik: 80% | Sound: 79% | Genre: Action-Adventure

85% Einzelspiel | **-** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Dieses Programm hat Kultpotential!** «

Soul Hunt

Ein „Geheimnisvolles Aktion-Abenteuer", „Über 50 km auf Video eingefangene Feldwege" und sogar „Verschiedenste Soundeffekte"!



Unzählige Wegelagerer warten an beiden Seiten der 50 Kilometer Feldwege.

Klappentexte sind zuweilen ein treffliches Beispiel zum Thema Dichtung und Wahrheit. Lord Gorreck feierte vor 1000 Jahren Rituale, um den Göttern zu huldigen. Doch die Welt war noch nicht bereit für diese Macht. Vier Teenager begeben sich heute an den geschichtsträchtigen Ort, um dem Mythos auf die Spur zu kommen. Inmitten der alten Ruinen verschwinden während des Nachtlagers drei von ihnen spurlos. Max, die Spielfigur, bleibt zurück und wird sofort mit wild um sich schießenden Gesellen konfrontiert. Die Suche beginnt... Die Mixtur aus 3D-Engine und Videosequenzen ist dazu mit einem spartanischen Adventure-Interface für ein Inventory und Magie-Menü versehen. Man steuert Max aus der Ich-Perspektive schrittweise durch Digi-Landschaften, sammelt pixelige Bitmap-Gegenstände ein und verfolgt den Fortgang der Geschichte in Videos, deren miserable Synchronisation zum Himmel schreit. Richtig peinlich ist die Verfilmung der Feldwege. Im Schneckentempo wird mit verschiedenen Fahrzeugen über die FMV-Pisten gezuckelt, um weitere Locations zu erreichen. „Dieses Jahr könnte für alle das letzte sein...", mit der martialischen Abschlußzeile auf der Spielepackung wollen sich die Compro Games-Designer wohl selbst mahnen. **Christian Müller**

Mindestens:	482/66, 8 MB Ram, Double-Speed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 60, 16 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, General Midi		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	1.400MB/50 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Compro Games	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	25%	Sound:	26%
Genre:	Adventure	Spielanteile:	Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft
Einzelspiel	20%	Multiplayer	-

» Dilettantische Technik und groteske Story «

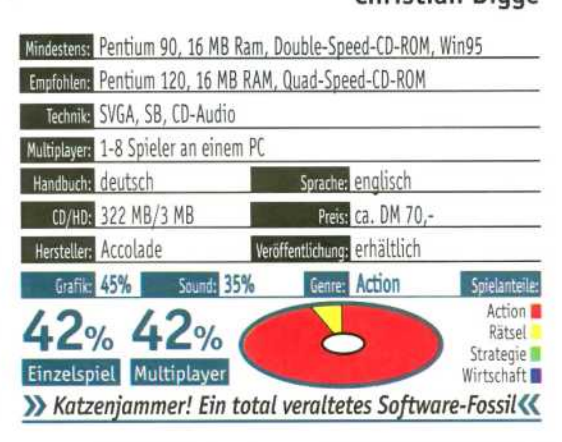
Super Bubsy

Diese bösen Aliens! Jetzt wollen sie sogar die restlichen Garnknäuel von der Erde stehlen. Stellvertretend für alle Katzen dieser Welt soll Super Bubsy das verhindern. Die gemeinen Woolies benötigen das edle Garn für ihre Zwillingskönige Poly und Ester vom Planeten Rayon, weil diese sich wirklich garn – äääh gern haben. Sträuben sich Ihnen bereits die Nackenhaare? Gut, Ihrem Jump&Run-Helden Bubsy nämlich auch. In 16 recht geräumigen Leveln müssen Sie sich mit der Katze auf Wollsuche begeben, für jedes Knäuel gibt's entsprechende Punkte. Diverse Power-Ups sorgen für zusätzliche Leben oder Continues. Die herumstromernden Woolies erledigen Sie ganz Mario-like mit einem Sprung auf den Kopf. Während die Steuerung keinen Grund zur Klage gibt, verursacht die technische Umsetzung zu Zeiten eines Pandemonium Katzenjammer. Nervige Soundeffekte und Dudelmusik täuschen naturgemäß nicht über die seltsam gleichfarbigen Levels hinweg. Ein Spiel aus dem vergangenen Jahrzehnt, aufgrund seiner Gewaltfreiheit vielleicht noch Kindern zu empfehlen.

Christian Bigge



Leichte Schläge auf den Hinterkopf verringern die Lebenserwartung der „fürchterlichen" Woolies!



Mindestens:	Pentium 90, 16 MB Ram, Double-Speed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio		
Multiplayer:	1-8 Spieler an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	322 MB/3 MB	Preis:	ca. DM 70,-
Hersteller:	Accolade	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	45%	Sound:	35%
Genre:	Action	Spielanteile:	Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft
Einzelspiel	42%	Multiplayer	42%

» Katzenjammer! Ein total veraltetes Software-Fossil «

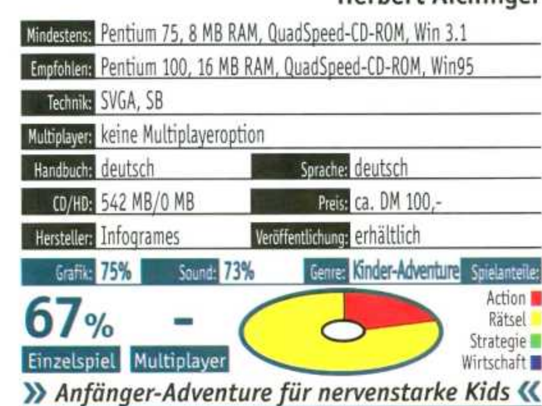
Voodoo Kid

Nach den Gruselschockern Alone in the Dark und Prisoner of Ice will Infogrames-Designer Hubert Chardot nun auch bei den Kids für Gänsehaut sorgen. Unglaublich, welche Wirkung Bücher manchmal entfalten können: Abends vor dem Einschlafen schmökert ein Kind noch ein wenig in haitianischen Sagen um den üblen Baron Samedi, und urplötzlich befindet es sich in einer Kajüte auf dessen Geisterschiff. Gnadenlos steuert der Baron die Insel der verlorenen Seelen an – wenn er sie erreicht, tragen die dunklen Mächte den Sieg davon. Nur das Kind kann dies verhindern, indem es Samedis Schiff vom Kurs abbringt. Tatkräftige Unterstützung erfährt es dabei von dem unzufriedenen Butler Samedis, der ihm mit Rat und Tat zur Seite steht. Voodoo Kid eignet sich mit seinen relativ einfachen Puzzles und dem intuitiven Point & Click-Interface vor allem für Kinder um die 10 Jahre, die mit dem Adventure-Genre ihre ersten Erfahrungen machen. Photorealistische, detailverliebte Grafiken und gruselige Soundeffekte schaffen eine gespenstische Atmosphäre, die jedoch immer wieder durch eine deftige Prise Humor aufgelockert wird. Um den Kindern die optimale Identifikation mit dem Protagonisten zu ermöglichen, stehen am Anfang wahlweise ein Junge oder ein Mädchen als Spielfigur zur Verfügung.

Herbert Aichinger

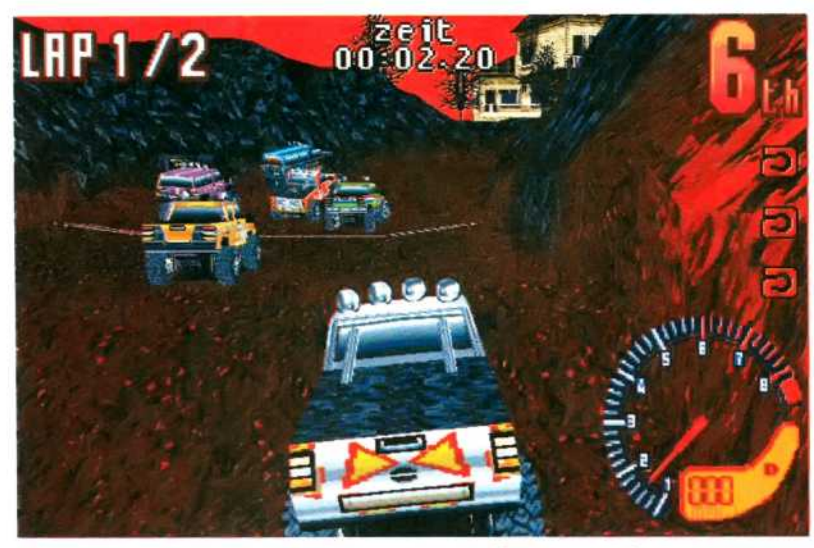


Voodoo Kid auf dem Geisterschiff des Zombie-Barons Samedi.



Mindestens:	Pentium 75, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 3.1		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	542 MB/0 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Infogrames	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	75%	Sound:	73%
Genre:	Kinder-Adventure	Spielanteile:	Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft
Einzelspiel	67%	Multiplayer	-

» Anfänger-Adventure für nervenstarke Kids «



Optisch macht Hardcore 4x4 was her. Auflösungen bis zu 1.024x768 Bildpunkten sind möglich, aber spielerisch wird's dann sehr langsam.



Fast die Standardbreite einer typischen Streckenpassage. Überholvorgänge ohne „Feindberührung" sind hier fast unmöglich.

Hardcore 4x4 • Rennspiel

BALANCEAKT 1

Gleich zwei Programme kämpfen in diesem Monat um die Offroad-Krone und wollen Microsofts Monster Truck Madness vom Gelände-Sockel stoßen. Gremlins Schlamm-Hüpfer konnten bei diesem Versuch den einen oder anderen Unfallschaden allerdings nicht vermeiden.

Auf acht Rundkursen können Sie Einzelrennen, Zeitfahren oder eine Turnierserie bestreiten. Zunächst stehen Ihnen dazu acht verschiedene Trucks zur Verfügung, wenn Sie gut sind, bekommen Sie später fünf weitere dazu. Die Autos unterscheiden sich in den Kategorien Geschwindigkeit, Aufhängung und Bodenhaftung, die Differenzierungen sind dabei aber sehr sacht ausgefallen. Um Siegchancen zu haben, müssen Sie einige Zeit in Übungsrunden investieren. Nur mit profunden Streckenkenntnissen sind die Fahrbahnen trotz der verwirrenden Farbverläufe und zahlreichen Hügelketten auszumachen.

Truckauswahl bei Hardcore 4x4. Die Boliden unterscheiden sich in den Kriterien Aufhängung, Bodenhaftung und Geschwindigkeit.

Bruchlandung

Auch die Steuerung erleichtert nicht gerade das Navigieren, denn die Blechungetüme reagieren auf jede Lenkbewegung äußerst empfindlich, werden aber von jeder Bodenunebenheit drastisch aus der Bahn geworfen. Da die Kurse noch dazu extrem eng und verwinkelt geraten sind, erinnert das Geschehen auf den Hardcore-Pisten nicht selten an Revierkämpfe im Freilaufgehege für übermütige Känguruhs. Die spielerischen Schwächen können von der starken Technik nicht kaschiert werden. Mit 3Dfx-Support, einstellbaren Auflösungen und mehreren Multiplayer-Optionen hätte aus Hardcore 4x4 ein gutes Spiel werden können, so muß sich Gremlin mit dem dritten Offroad-Platz hinter Psygnosis und Microsoft zufriedengeben. **Christian Bigge**

KOMMENTAR

» Während Hardcore 4x4 auf technischer Seite – 3D-fx sei Dank – durchaus zu gefallen weiß, wird spielerisch Magerkost geboten. Die Trucks erinnern von der Steuerung her eher an federleichte Moto Cross-Motorräder denn an tonnenschwere Ungetüme. Die Kurse sind aber so eng und verwinkelt, daß kaum Platz zum Überholen bleibt. Fatal, denn erstens verfügen die Computergegner über eine gehörige Portion Verschlagenheit, und zweitens ist der Streckenverlauf häufig nur zu erahnen. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 200, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SVGA, SB, CD-Audio, 3Dfx-Support		
Multiplayer:	2 Spieler Modem, 6 Spieler via Netzwerk und Internet		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	148 MB/25-130 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Gremlin	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: **84%** Sound: **60%** Genre: **Rennspiel**

52% Einzelspiel **52%** Multiplayer



Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Mehr Schein als sein, zu wenig Feintuning** «



Spektakuläre Abflüge sind bei Monster Trucks normal. Die Schadensanzeige müssen Sie allerdings im Auge behalten.



Unfälle kosten nicht nur kräftig Schadenspunkte, sondern vor allem Zeit, da sich die mächtigen Fahrzeuge meist ineinander verhaken.

Monster Trucks • Rennspiel

BALANCEAKT 2

Auch Psygnosis schickt seine Offroad-Lkws ins Rennen. Der Titel Monster Trucks läßt zwar die Original-Lizenz vermuten, dem ist aber nicht so. Daß auch ohne Carolina Crusher, Grave Digger und Co. die Post abgehen kann, wird aber deutlich unter Beweis gestellt.

Die sieben Rundkurse unterscheiden sich deutlich im Design. Die Strecken sind breit, so daß auch Überholvorgänge ohne Kollisionen möglich sind. Das ist auch notwendig, denn eine der Herausforderungen besteht darin, seinen Truck intakt über die drei Runden des Rennens zu bringen. Entscheidend ist die Wahl des Gefährts passend zur Fahrweise. Neun Vehikel gibt es, die Fahreigenschaften variieren deutlich. Klar, daß leichte, schnelle Trucks schadensanfälliger sind als ihre schwerfälligen, dick gepanzerten Artgenossen. Schaden nimmt ein Fahrzeug nach jedem Hüpfer und jeder Kollision, letztere gilt es also zu vermeiden, erstere können umkurvt werden, was aber fahrerisches Geschick voraussetzt. Dieses können Sie auch im Orientierungs-Modus beweisen, wo Sie Ihre Checkpoints mit Hilfe eines Kompasses suchen müssen. Spaßig ist der typische Car Crash-Modus, hier müssen unschuldige PKWs möglichst effektiv demoliert werden.

Kein Laster – die Lenkung

Der Trägheitskomponente der Blechriesen wurde mit der Steuerung Rechnung getragen, so daß sich bald ein erstklassiges Fahrgefühl einstellt. In der Standard-SVGA-Auflösung hinterlassen die Trucks einen guten optischen Eindruck, aufgrund der fehlenden 3Dfx-Unterstützung sollte aber mindestens ein P133 unter Ihrer Motorhaube schlummern. Ein paar mehr Strecken und Statistiken sowie ein ausgereifterer Liga-Modus, und Sie hätten einen Hit vor der Nase gehabt. Doch auch so macht Monster Trucks Laune, egal ob Sie allein oder mit Freunden im Netzwerk um die Wette hüpfen wollen.

Christian Bigge



Die Fahrzeuge unterscheiden sich in den Kategorien Beschleunigung, Grip, Wendigkeit, Gewicht und Widerstandsfähigkeit.

KOMMENTAR

» Psygnosis zeigt, wie es geht! Monster Trucks ist ein herausforderndes Spektakel, das für längere Zeit an den Bildschirm fesselt. Im Gegensatz zu Hardcore 4x4 stimmt hier das Gameplay. Besonders klasse: die Gamebalance bei der Gegnerintelligenz und der Schadensanfälligkeit der Autos, auch das Streckendesign ist durchweg gelungen. Warum aber mit Psygnosis ausgerechnet ein Softwarehaus, das als eines der ersten mit Formel 1 Maßstäbe setzte, auf den 3Dfx-Support verzichtet, ist mir unverständlich. «

Mindestens:	Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 200, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SVGA, SB, CD-Audio		
Multiplayer:	max. 9 Spieler Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch, englisch
CD/HD:	589 MB/15 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Psygnosis	Veröffentlichung:	Anfang August

Grafik: 80% Sound: 63% Genre: Rennspiel

76% Einzelspiel — 78% Multiplayer



» Ein laues Solo, aber ein grandioses Mehrspieler-Erlebnis «

F-16 Fighting Falcon • Simulation

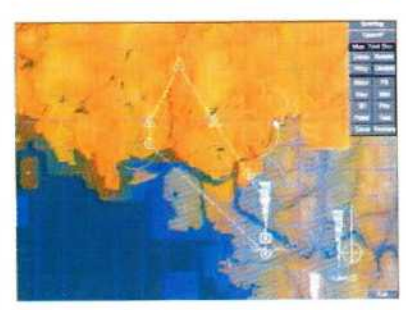
GUTES TIMING

Schon mit den Helikoptersimulationen Hind und Apache Longbow bewies Digital Integration ein Gespür für den richtigen Zeitpunkt. So, wie man damals kurz vor der Veröffentlichung ähnlicher Origin- und Janes-Spiele parat war, erreicht der F-16 Fighting Falcon weit vor der Microprose Klassiker-Neuauflage Falcon 4.0 die Händlerregale.



Im Nachteinsatz über Zypern müssen im Auftrag der UN die eskalierten griechisch-türkischen Streitigkeiten beigelegt werden.





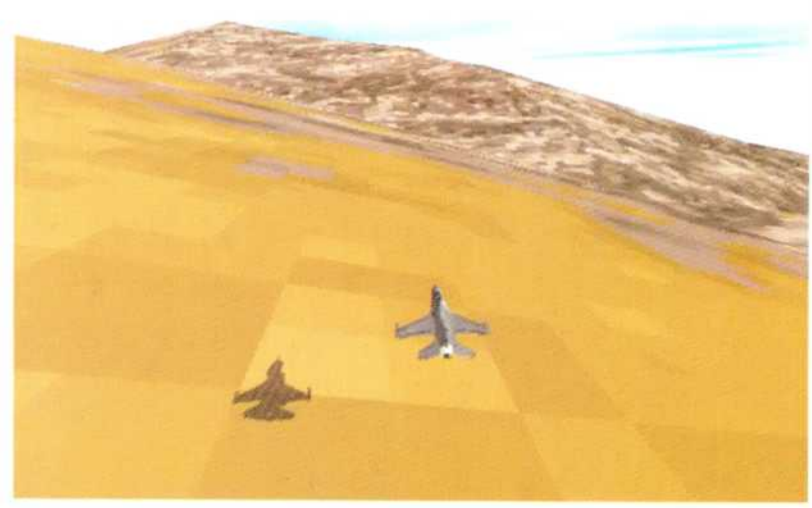
Übersichtlich, in deutscher Sprache sind die Missionbriefings.

Damit würde man F-16 Fighting Falcon allerdings unrecht tun, denn Digital Integration liefert hier eine in allen Belangen saubere Jet-Simulation ab. Das Einsatzgebiet erstreckt sich über drei Krisengebiete und bietet natürlich die bekannten Luftkampf- und Bodenangriffs-Missionen. Den voll texturierten Landschaften von Korea, Israel und Zypern liegen dabei reale geologische Daten zu Grunde. Jedes der drei Szenarien bietet zehn Einzel- und 20 Kampagnen-Missionen, zusammen mit den 20 Trainingseinheiten warten bei Spielstart über 100 Aufträge auf ihre Erfüllung. Einen Missions-Editor gibt es außerdem. Die F-16 erlebt man aus einem authentischen virtuellen Cockpit, inklusive des komplexen HUD und MFD (Heads Up Display und Multi Function Display???). Neben einem einigermaßen verlässlichen, dem per Hotkey Anweisungen gegeben werden können, kann man sich gut auf sein reichhaltiges Waffenarsenal verlassen. Es beinhaltet neben den Standard Luft- und Boden-Raketen auch Infrarot-Mavericks und lasergesteuerte Bomben, wie sie im Golfkrieg Verwendung fanden. Interessant sind die Multiplayer-Anlagen. In einem kooperativen Modus können die Rollen des Staffelführers und des Flügelmannes vergeben werden und in einem IPX-Netzwerk werden sechzehn Teilnehmer in einem Luftkampf oder einem "Capture the Flag"-Modus akzeptiert.

Pure 3D-Engine Die verwendete 3D-Engine basiert auf Polygontechnik und kommt ohne 3D-Beschleunigung oder MMX-Befehle aus. Trotzdem konnten damit neben einer ansehnlichen Landschaftsmodellierung auch die Flugzeugmechanik schön in Szene gesetzt werden. In den vielen Kameraperspektiven lassen sich beispielsweise, Ruderbewegungen, Landeklappen oder Fahrwerk den Joystickbewegungen entsprechend in Aktion bewundern. Digital Integrations weiterentwickelte 3D-Engine soll in F-16 bei minimaler Detailstufe die gleiche Performance bringen, wie sie Apache Longbow

DIE F-16

Der amerikanische Kampfbomber F-16 ist heute schon fast ein Klassiker der Luftfahrtgeschichte. Fakt ist, daß der "Falcon" zu den erfolgreichsten und größten Produktionen der Militärgeschichte gehört und inzwischen in einem Atemzug mit der P-51 Mustang und der F-4 Phantom genannt wird. Die F-16 ist bekannt für ihre hervorragenden Dogfight-Fähigkeiten, vielseitige Einsatzfähigkeit und niedrigen Kosten. Klein, von geringem Gewicht und sehr manövrierfähig verkörpert sie modernste Aerodynamik und Computertechnologie. Bis heute hat die weltweite Flotte von über 3.000 Jets über fünf Millionen Flugstunden absolviert. Gleichermaßen geeignet für den Luftkampf und Bodenangriffe eröffnete die F-16 den USA und der NATO neue taktische Möglichkeiten. Insgesamt 250 US Air Force-Maschinen flogen zu Beginn der 90er Jahre über 13.500 Einsätze während des Golfkrieges. Die F-16 wurde mit den berühmt gewordenen Schwarz/Weiß-Bildern lasergelenkter Bombenangriffe zum Synonym für den "Computerkrieg".



Wenig spektakulär geben sich Landschaftsoberflächen, allerdings wird ein guter optischer Eindruck der wirklichen Flughöhe vermittelt.



Alles im Bild: Volle Bewaffnung und eingeschalteter Afterburner.

unter maximaler Detaillast brachte, bei mittleren Details immerhin noch die höchste Stufe der Hind-Engine übertreffen. Unspektakulär, aber in jedem Falle dankenswert ist die deutsche Sprachausgabe in den Missionbriefings.

Christian Müller



VERGLEICH

Ohne echten Makel reiht sich DI's Falcon in die hochqualitative Riege der Jetsimulationen ein. Flugmodell, Missionsaufbau und Kampagnen-Design liegen nahezu gleichauf, lediglich die ressourcenfressende Grafik-Engine fällt etwas aus dem Rahmen, zumal die gesamte Optik weniger spektakulär wirkt. Für Gelegenheitsspieler fehlt eine motivierende Pilotenkarriere à la Top Gun oder Strike Commander.

Top Gun	83%
F-22 Lightning 2	82%
F-16 Fighting Falcon	80%
Jetfighter 3	80%
Advanced Tactical Fighters	75%
A-10 Cuba	35%

KOMMENTAR



» Fighting Falcon ist der derzeit beste F-16-Simulator, den man kriegen kann. Fans des Jet-Klassikers dürfen sich damit die Wartezeit auf Microprose' Falcon 4.0 mehr als versüßen. Die Missionen und Kampagnen sind ausgefeilt und umfangreich, der Missions-Editor läßt die Tüftler ans Werk und das Flugmodell gibt sich akkurat. Lediglich die enormen Anforderungen für die höchste Detailfülle der Grafik-Engine sind angesichts der unspektakulären Optik ein Wermutstropfen Für einen der vorderen Plätze in allen Wertungsbereichen reicht es aber allemal. Herausragend ist in jedem Falle die Möglichkeit, sich mit 15 anderen Maschinen in den Netzwerk-Luftkampf zu begeben. «

Mindestens:	486/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 200, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	16 Sp.-Netzwerk, Modem, seriell
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	400 MB/82 MB
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Digital Integration
Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	84%
Sound:	85%
Genre:	Flugsimulation

80% Einzelspiel — 84% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Grundsolide, akkurat, hohe Hardwareanforderungen «

Pete Sampras Tennis ´97

GRAND SLAM

Doch kein so schlechtes Timing! Nachdem das Tennisspiel von Codemasters zunächst Monat um Monat verschoben wurde, wartete man jetzt zumindest den Wimbledonsieg des Namensgebers ab. Sportfans dürfte das egal sein, schließlich gab es schon eine halbe Ewigkeit kein vernünftiges Tennisspiel für den PC mehr.



Die 3D-Kamera leistet während des Spiels nicht immer gute Dienste, dafür ist die feste Standardkamera übersichtlich und perfekt spielbar.



Zunächst gibt's nur vier Spieler anzuwählen, später kommen 20 weitere hinzu.



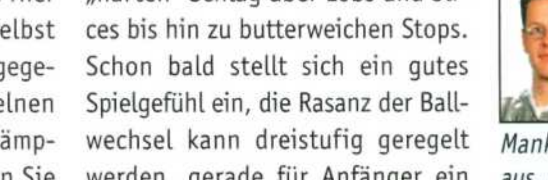
Der Bonusplatz: Spielen Sie auf Beton in der South Bronx.

Also schnell das Racket bespannt und auf zum ersten Aufschlag. Neben den vier Grand Slam-Turnieren dürfen mit Pete Sampras fünf weitere Turnierstätten besucht werden – wechselnde Bodenbeläge gehören natürlich zum Standard. Neben Einzelmatches und Ausscheidungskämpfen bildet der Turniermodus das Herzstück des Programms. Hier müssen Sie sich mit einem selbst editierten oder einem der vorgegebenen Spieler durch die einzelnen Runden bis zum Endspiel vorkämpfen. Witzig: Wahlweise können Sie auch im Doppel antreten. Wenn Sie nicht vier menschliche Kontrahenten vor Ihrem PC zusammentrommeln können, übernimmt der Computer die restlichen Spieler.

Gemischte Gefühle

Sehr exakt gesteuert wird mit einem 4-Button-Gamepad, das Schlagrepertoire reicht vom normalen, „harten" Schlag über Lobs und Slices bis hin zu butterweichen Stops. Schon bald stellt sich ein gutes Spielgefühl ein, die Rasanz der Ballwechsel kann dreistufig geregelt werden, gerade für Anfänger ein großer Vorteil. Die Soundkulisse läßt tatsächlich Center Court-Stimmung aufkommen, die Grafik allerdings nur bedingt. Die 3D-Spieler setzen sich leicht ruckelig in Szene und sehen nur in höchster Auflösung akzeptabel aus, was einen schnellen Rechner erfordert. Für die 3D-Kamera spielt Master Pete offenbar etwas zu schnell, sie kann dem Geschehen nicht immer ganz folgen, so daß die feste Standardansicht erste Wahl bleibt. Gerade mit mehreren Spielern sorgt Pete Sampras Tennis aber für viel gute Laune und kann allen Fans durchaus ans Herz gelegt werden.

Christian Bigge





KOMMENTAR

» Gerade weil Codemasters eine lange Durststrecke beendet, hätte eine ATP-Lizenz mit allen Realspielern und Karrieremodus Wunder bewirken können. Die spielerische Qualität stimmt meist freudig, Mankos gibt es aber doch: Die verschiedenen Bodenbeläge wirken sich nicht aus, Bälle werden teilweise angeschnitten, als wären sie ferngesteuert, Matches sind fast nur am Netz gewinnbar, und bei Bällen im Aus irrt der Computer-Schiri mitunter trotz Abdruck – aber das gibt es ja auch in der Realität. «

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SVGA, SB		
Multiplayer:	4 Spieler an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	458 MB/27 MB	Preis:	ca. DM 85,-
Hersteller:	Codemasters	Veröffentlichung:	August ´97
Grafik: 64%	Sound: 73%	Genre:	Sportspiel

76% Einzelspiel

79% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Momentan das beste Tennisspiel für Ihren PC «



Hechteinlagen à la Boris Becker sollten Sie möglichst vermeiden, da die lange Aufstehzeit Sie meist den Punkt kostet.

No Respect • Action

AUGE UM AUGE

Daß die Kombination „E3" nicht unbedingt etwas mit der Spielemesse in Atlanta zu tun haben muß, lehrt uns Oceans Action-Shooter No Respect. E3 bezeichnet hier einen planetarischen Minensektor, den Sie mit Ihrem Raumgleiter beschützen müssen. Doch Ihre Gegner sind tückisch!

In No Respect treten Sie in 20 Levels auf vier verschiedenen Planeten zu einer Art Deathmatch an. Dazu haben Sie die Auswahl zwischen vier Raumgleitern, die sich in puncto Geschwindigkeit, Manövrierfähigkeit, Schußkraft, Schildleistung und Größe des Treibstofftanks voneinander unterscheiden. Gleiches gilt auch für Ihre Gegner, denen die Ocean-Programmierer differenzierte Angriffsstrategien mit auf den Weg gegeben haben. Während die einen zunächst ängstlich die Flucht ergreifen, um sich dann von hinten an Sie heranzuschleichen, bevorzugen andere die Frontalattacke mit massiver Waffenpower. Damit Ihnen nicht der Saft ausgeht, wurden in den Canyon-durchzogenen Voxelarenen Upgrades und Sonderboni versteckt, aber auch Fallen gilt es zu umgehen, und mit Hilfe genauer Flugmanöver über Schlüsselbasen müssen Laser-Türen geöffnet werden.

Multi-Blaster

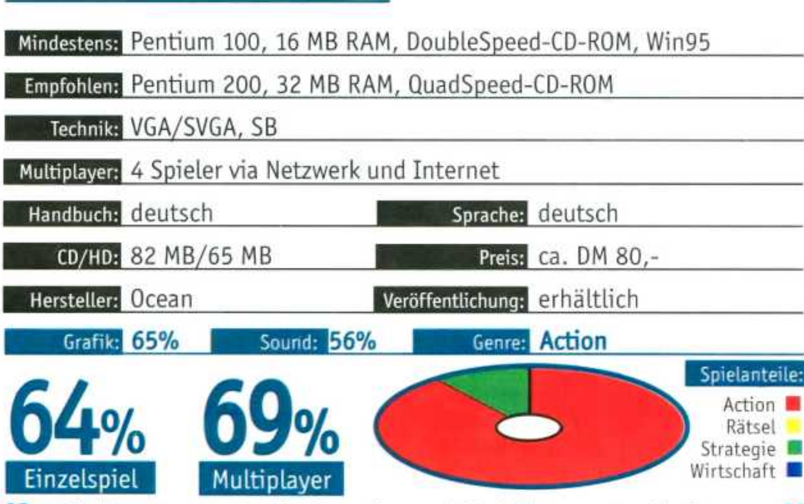
Wer die respektable Grafikengine in voller Pracht genießen will, sollte einen Rechenkumpan der schnelleren Sorte besitzen. In niedriger Grafikauflösung verpixeln die Objekte leider ziemlich stark. Lobenswert sind die Multiplayer-Optionen. Via Internet und Kali oder im lokalen Netzwerk können sich bis zu vier menschliche Harakiri-Piloten gegenseitig das Leben schwer machen.

Christian Bigge

KOMMENTAR



» Nicht gerade ein neues Spielprinzip, was Ocean da auftischt. Da wurde doch ordentlich von Descent abgeschaut und mit ein bißchen id-Software nachgewürzt. Macht nix! Durch die beachtliche Gegnerintelligenz entwickelt No Respect aber nach einiger Spielzeit seinen Reiz. Leider sind dann die 20 Levels schon fast durchgespielt. Ein Kauf empfiehlt sich für Online-Junkies mit entsprechendem Equipment, so ein Deathmatch hat schließlich auch heutzutage kaum etwas von seiner Attraktivität eingebüßt. «



Mindestens:	Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 200, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SVGA, SB		
Multiplayer:	4 Spieler via Netzwerk und Internet		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	82 MB/65 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Ocean	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 65% Sound: 56% Genre: Action

64% Einzelspiel — 69% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

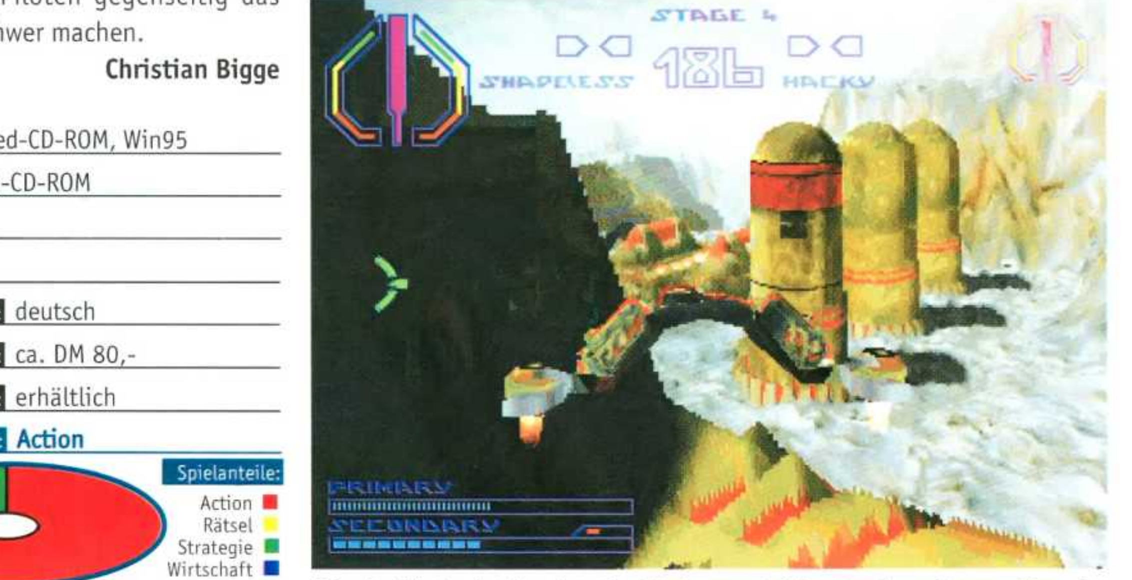
» Allein etwas eintönig, ab zwei Spielern unterhaltsam «



Links oben sehen Sie die Anzeige für Schild und Treibstoff, rechts oben den Status Ihres Gegners, links unten die Munitions-Infos.



Im Mehrspieler-Modus dürfen Sie unter 20 Szenarios frei auswählen. Nicht schlecht zur Übung für die Kampagne allein.



Die Gebäude in den Levels bieten meist kostenlose Power Ups. Im Angebot: Munitions- und Treibstoffbasen sowie Schildstationen.

Warlords 3 – Reign of Heroes

HELDENHAFT

Einer der Urväter rundenbasierter Strategiespiele kehrt zurück. Wenige werden die ersten beiden Teile dieser Serie kennen, denn lange vor Fantasy General oder Heroes of Might & Magic 1 wurden im Fantasy-Reich Etherien schon Kriege zwischen Gut und Böse ausgetragen. Ein Fossil oder klassische Strategie?



Seit den ersten Kriegen vor acht Jahren hat Schattenlord Bane anscheinend wenig dazugelernt. Wieder überzieht er die seiner Ansicht nach schwächlichen guten Rassen der Elfen, Zwerge und Menschen mit Krieg. Doch zum ersten Mal beanspruchen unter letzteren die agarischen Ritter die Vorherrschaft und Befehlsgewalt, um den üblen Horden zu begegnen. Mit Infanterie, Pegasi, Rittern und Kriegselefanten sollen die untoten Schergen Lord Banes und seines Verbündeten Kriegsherrn Sartek besiegt und für alle Zeiten vernichtet werden.

Operation Schattenlord

Im Gegensatz zu den Vorgängern wird dem Spieler in Reign of Heroes eine Kampagne angeboten. Besonderes Augenmerk gilt in dieser Szenarienkette den Helden. Alle überlebenden Recken dürfen nämlich samt ihrer erbeuteten magischen Ausrüstung und Erfahrung auf das nächste Schlachtfeld ziehen. Darüber hinaus enthält die Kampagne eine richtige Fantasy-Geschichte, die umfassend Aufschluß über Hintergrund und Geschehnisse liefert. Einige Videosequenzen zweifelhafter Qualität (aufgrund der Leistung des Maskenbildners und Schauspielers) unterbrechen das Hardcore-Strategiespektakel an möglichen Wendepunkten. Das schicksalschwangere Palaver läßt sich zum Glück jederzeit abbrechen. So groß die Langzeitmotivation einer solchen Kampagne auch sein mag, weist sie sogar inhaltlich größere Schwächen auf. Passionierte Strategen sehen nämlich die ersten Szenarien nicht als leichten Einstieg, sondern als Trainingslager für ihre schnell anwachsende Heldenschar, die bis auf die Zähne mit allerlei magischen Artefakten bewaffnet wird. Dieser Elite haben die Computerspieler auch in späteren, schwierigeren Szenarien wenig entgegenzusetzen. Kurzum, Schwierigkeitsgrad und damit das Gleichgewicht geraten außer Kontrolle. Aus einer sonst fein abgestimmten Kampagne wird ein gemütlicher Spaziergang oder eben eine übermenschliche Herausforderung, je nachdem, wie man mit seinen Helden zuvor verfahren ist. Gerade aus diesem Grund wurde auf die Möglichkeit einer solchen Kampagne, mit Ausnahme von Fantasy General, vermutlich bisher auch bei vergleichbaren Spielen verzichtet.



Optional wechselt die Zugreihenfolge jede Runde zufällig. Dadurch wird die strategische Planung enorm erschwert.



VERGLEICH

Heroes of Might & Magic 2 besitzt zwar keine so hohe Auflösung oder so ausgefeilte Spieloptionen wie Warlords 3, aber technisch ist es ihm um Längen voraus. In puncto Langzeitmotivation und Hintergrundmusik bleibt Fantasy General ungeschlagen, da hilft auch die eingefügte Kampagne in Reign of Heroes wenig. In den Punkten Spielbarkeit und strategische Möglichkeiten ist Warlords 3 einem Blood & Magic jedoch weit überlegen.

Heroes of Might & Magic 2	81%
Fantasy General	78%
Warlords 3	72%
Blood & Magic	70%

Wesen aller Dinge

Inhaltlich kann Warlords 3 aber durchaus überzeugen. Das gesamte Regelsystem wurde überarbeitet und bietet völlig neue Möglichkeiten und Strategien. Einzelne Kreaturen besitzen mehrere Lebenspunkte, die relativ unabhängig von der Kampfkraft der Truppe sind. Gegnerische Armeen lassen sich vergiften oder mit üblen Seuchen schwächen. Neben den Tempeln gibt es auch Ställe und Schmieden als besondere Stätten, die weitere Eigenschaften der jeweiligen Armeen verbessern. Im gleichen Zug wurde die Oberfläche, die Steuerung und das Optionsmenü verbessert. Ein Szenario wird genau nach eingestellten Regeln mit oder ohne Nebel des Kriegs sowie Zaubersprüchen der Helden gespielt. Während die technische Seite eher stiefmütterlich behandelt wurde, haben SSG und Red Orb Entertainment ganz deutlich und erfolgreich am Spielkonzept gefeilt.



Dieser Held hat gerade seine Aufgabe ausgeführt. Eine Stadt des Gegners wurde niedergebrannt und kann nicht mehr aufgebaut werden.

Fluch Technik

Schon der erste Blick auf den dritten Teil der Warlords-Saga offenbart, daß auf grafische Gestaltung oder akustische Untermalung weniger Wert denn je gelegt wurde. Trotz Auflösungen von 1024x768 bleiben Details zu Gunsten der Übersichtlichkeit verborgen. Die einzelnen Truppen, Helden und Monster sind bescheiden animiert, damit kann SSG heute keinen Blumentopf mehr gewinnen. Um die zugehörigen Soundeffekte ist es kaum besser bestellt. Eintöniges Trampeln oder Flügelschlagen sowie die lieblosen Klänge des Schlachtenlärms sind dem Spielspaß schon fast eher hinderlich denn förderlich. Trotzdem besteht nach all den Jahren immer noch die Faszination des Spielsystems und seine, wenn auch nur leicht überarbeitete, inhaltliche Aufbereitung.



Seine Helden schickt man wieder auf zünftige Abenteuer. Aufträge bekommt man in den Städten.

Alexander Geltenpoth



Die Ritter rechts werden von einem Drachen und Archon angeführt, die für einen sicheren Sieg sorgen.



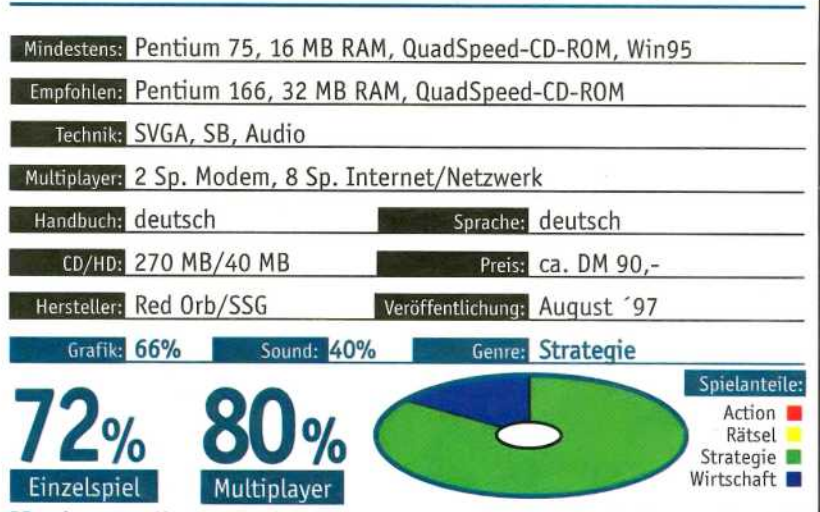
Eine Stadt läßt sich mit bis zu 32 Einheiten verteidigen, aber der Unterhalt der Armeen kostet Gold.



Die Produktion der Städte wird im alten System mit den Eigenschaften der Truppen dargestellt.

KOMMENTAR

» Inhaltlich war ich mit sämtlichen Verbesserungen sehr zufrieden. Trotzdem wollte sich die alte Faszination, die schon beim ersten Teil vor acht Jahren entstand, nicht so recht einstellen. Essentiell ist Warlords auch heute noch das gleiche Spiel, aber mittlerweile gibt es auch in diesem Untergenre einige vergleichbare Produkte, die den Spaß durch gute Grafik, Sounds und Musik geschickt um ein weiteres steigern. Fans der Serie, die sich nicht an der archaischen Technik stören, können trotzdem bedenkenlos zugreifen. «



Mindestens: Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen: Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik: SVGA, SB, Audio
Multiplayer: 2 Sp. Modem, 8 Sp. Internet/Netzwerk
Handbuch: deutsch — Sprache: deutsch
CD/HD: 270 MB/40 MB — Preis: ca. DM 90,-
Hersteller: Red Orb/SSG — Veröffentlichung: August ´97
Grafik: 66% — Sound: 40% — Genre: Strategie

72% Einzelspiel — 80% Multiplayer

» Ein würdiger Nachfolger, wenn auch technisch veraltet «

Pazifik Admiral • Strategie

PEARL HARBOR

Eine der erfolgreichsten Serien rundenbasierter Strategiespiele findet mit Pazifik Admiral ihren Abschluß. Panzer General, der erste Teil, stellte vor zwei Jahren unter Beweis, das auch konventionelle Spiele in diesem Genre durchaus ihre Daseinsberechtigung haben, vorausgesetzt, sie sind technisch zeitgemäß.

Im Gegensatz zu Panzer General enthält Pazifik Admiral gleich zwei Kampagnen. Auf Seite der USA beginnt der Krieg natürlich mit Pearl Harbor und geht bis zur Besetzung von Nippon. Für die Japaner hingegen fängt das Spiel mit dem Feldzug in China und Südostasien an. Ein Krieg gegen die Amerikaner ist natürlich unausweichlich, kann aber durch erfolgreiches Versenken der amerikanischen Flotte in Pearl Harbor relativ leicht gewonnen werden. Ähnlich wie in Panzer General kann es den Japanern sogar gelingen, Teile der USA zu erobern. In diesem rein fiktiven Szenario trifft der Spieler sogar auf die ebenso fiktiv erfolgreichen deutschen Truppen.

KOMMENTAR



» Pazifik Admiral orientiert sich mehr an Panzer General als an dem zuletzt erschienenen Star General. Strategiefreaks werden die neuen Steuerungsmöglichkeiten zu schätzen wissen. Grafisch ist der letzte Teil der Five Star Series schon veraltet, was aber den Spielspaß – dank ausgezeichnetem Szenariodesign – kaum trüben kann. Besonders gelungen sind die Rock'n'Roll-Klänge auf Seiten der Amis. Das zugehörige japanische Pendant ist für europäische Ohren etwas gewöhnungsbedürftig, aber stimmungsvoll. Etliche authentische Videosequenzen runden das Spiel gekonnt ab. «

Schwerpunkt Gameplay

Der von Panzer General gesetzte technische Standard hat in den letzten beiden Jahren natürlich Staub angesetzt. Bis auf kleinere Änderungen der grafischen Aufbereitung und Oberfläche präsentiert sich Pazifik Admiral im alten Gewand. Lediglich die Steuerung wurde spielerfreundlicher gestaltet. Die wahren Verbesserungen betreffen jedoch Inhalt und Spielregeln. Flugzeugträger sind nur eine von vielen historischen Einheiten, die in Pazifik Admiral auch zu den Core-Units zählen können. Des weiteren wurde die Künstliche Intelligenz weiter gesteigert.

Alexander Geltenpoth



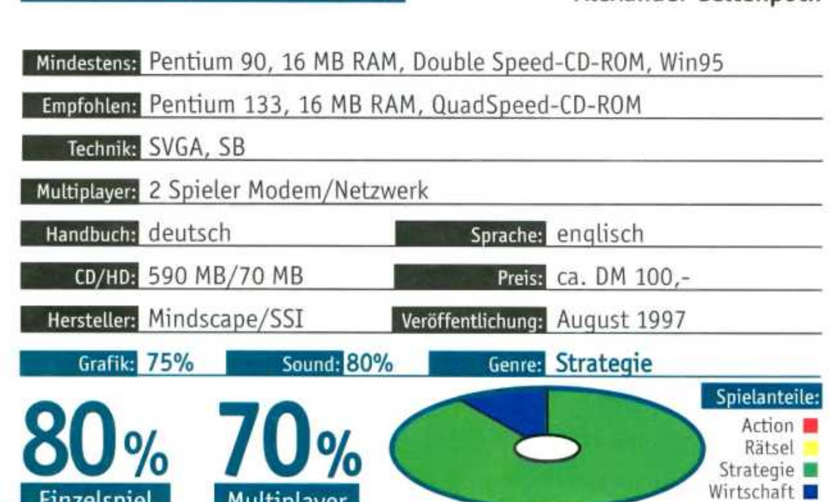
Bis zu fünf Staffeln Flugzeuge können auf diesem Flugzeugträger aufgetankt und mit neuer Munition versehen werden.



Die Landung in Japan ist die größte Herausforderung auf amerikanischer Seite. An der Küste reihen sich die befestigten Stellungen.



In der japanischen Kampagne läßt sich eine schöne Core-Armee aufstellen. Sämtliche Truppenteile dürfen nach Wunsch benannt werden.



Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, Double Speed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	2 Spieler Modem/Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	590 MB/70 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Mindscape/SSI	Veröffentlichung:	August 1997
Grafik: 75%	Sound: 80%	Genre: Strategie	

80% Einzelspiel

70% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Für Strategiefreaks der krönende Abschluß «



GAMES AND MORE



Versandhandel für Software und Computerzubehör

GAMES

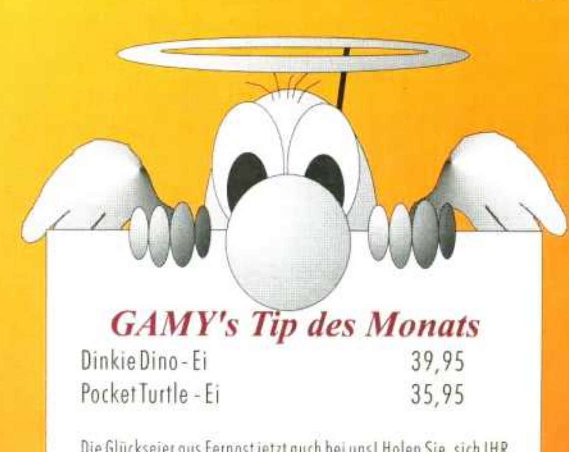
3D Ultra Minigolf	69,95
688i Hunter Killer (Win95, dt)	79,95
Ages of the Sail (dt.)	89,95
AH-64D Longbow (dt.)	49,95
Atlantis - The lost Tales	89,95
Baphomets Fluch (dt.)	79,95
Bazooka Sue (dt.)	79,95
Biing!	49,95
Bug Too!	69,95
Bundesliga Manager '97 (dt.)	79,95
Bundesliga Manager Hattrick	59,95
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,95
C&C 1: Tiberiumkonflikt (SVGA, dt.)	89,95
C&C 1: Mission Ausnahmezustand (dt.)	29,95
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,95
C&C 2: Red Alert (US-Version)	64,95
C&C 2: Mission Gegenangriff (dt.)	25,95
Capitalism Plus	69,95
Carmageddon (dt.)	89,95
Carmageddon (US-Version)	99,95
Civil War General: Robert E. Lee (dt.)	49,95
Civilization 2 (dt.)	59,95
Civilization 2 - Scenarios (dt.)	39,95
CivNet	49,95
Comanche 3.0 (dt.)	79,95
Comanche 3.0 (engl.)	79,95
Conquest of the New World (dt.)	44,95
Conquest of the New World de Luxe (dt.)	49,95
Creatures (dt.)	69,95
Crow: City of Angels	79,95
Daggerfall - Elder Scrolls 2 (dt.) *	69,95
[redacted]	89,95
Darklight Conflict (dt.) *	79,95
Death Rally	59,95
Demonworld (dt.) *	69,95
Der Industriegigant (dt.)	89,95
Destruction Derby 2	79,95
Diablo (DA)	79,95
Die Fugger 2 (dt.)	49,95
Die großen Schlachten der Geschichte (dt.)	99,95
Die Siedler 2 (dt.)	79,95
Die Siedler 2: Mission Disk (dt.)	29,95
Die Siedler 2: Die Übersiedler (dt.)	24,95
Die Siedler 2 Collection (dt.)	119,95
Die Stadt der verlorenen Kinder	79,95
Discworld 2 (dt.)	89,95
Dominion (dt.) *	69,95
DSA: GAMY-Collection	89,95
Dungeon Keeper (dt.)	79,95
Earth 2140	49,95
Ecstatica 2 (dt.) *	69,95
Elisabeth I. (dt.)	79,95
Evidence	89,95
Extrem Assault (dt.)	69,95
Fallout *	79,95
FIFA Soccer '97 (dt.)	79,95
FIFA Soccer Manager (dt.)	69,95
Flottenmanöver	79,95
Floyd (dt.) *	79,95
Flugsimulator 6.0 (MS, dt.)	99,95
Flugsimulator 6.0 Zusatz-Disks ab	29,95
Formel 1 (dt.)	89,95
Formula Cart	99,95
Formula One Grand Prix 2 (dt.)	89,95
Fun Compilation - Spielesammlung Rally Racing 97, PGA Golf, Star Trek	79,95
Funsoft Strategie - Spielesammlung Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser deLuxe	59,95

GAMES

G-Nome	89,95
Gold Games (TopWare, 40 Spiele)	49,95
[redacted]	49,95
Harvest of Souls	89,95
Hattrick Wins! (Win95, dt.) *	69,95
Have a N.I.C.E. Day! (dt.)	69,95
Heart of Darkness *	99,95
HeliCops	59,95
Heroes of Might & Magic 2 (dt.) *	79,95
Holiday Island (dt.)	89,95
Hugo 4	79,95
Imperium Galactica	79,95
Interstate '76 (US-Version)	69,95
Interstate '76 (dt.)	69,95
Jack Nicklaus 4	99,95
Jagged Alliance 2: Deadly Games (dt.)	74,95
James Bond 007	79,95
Kick Off '97	79,95
King's Quest Collection 1-6 (DA)	69,95
KKND (dt.)	69,95
Koala Lumpur: Reise ins Chaos	74,95
Land of Lore 2 (dt.) *	89,95
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79,95
Lords of the Realm 2 (dt.)	79,95
Lost Vikings 2	79,95
Magic - Die Zusammenkunft (dt.)	89,95
Magic - The Gatering (engl.)	89,95
Master of Orion 2 (dt.)	89,95
MDK (dt.)	69,95
Mechwarrior 2 Limited Edition	69,95
Moto Racer (Win95, dt.)	79,95
Mummy - Tomb of the Pharao (DA)	74,95
Outlaws (DA)	79,95
Pandemonium	89,95
Pandora Akte (dt.)	89,95
Phantasmagoria 2 (DA)	79,95
Police Quest Swat	89,95
Privateer 2: The Darkening (dt.)	89,95
Pro Pinball: Time Shock	79,95
Puzzle Bobble	59,95
Rally Racing '97 (dt)	74,95
Rebell Assault 2 (dt.)	49,95
Redneck Rampage	79,95
Risiko (Win95)	79,95
Road Rash (Win95)	59,95
Schleichfahrt	69,95
Sean Dundees World Club Football	79,95
SIM City 2000 Netzwerk	99,95
SIM Tower	54,95
Simon the Sorcerer 1 + 2 P. Edition	69,95
Slam 'n Jam	69,95
SSN - Tom Clancy	64,95
Star Trek: Borg	59,95
Star Trek: Deep Space Nine (DA)	49,95
Star Trek: Generations (dt.)	89,95
Terracide (Win95)	89,95
The last Express	89,95
The Simpsons (engl.)	59,95
Theme Hospital (dt.)	79,95
Tie Fighter (dt.)	49,95
Trash It	89,95
UEFA Champions League 96/97	69,95
Vermeer (dt.)	59,95
WarCraft 2: Exclusive Edition (dt.)	89,95
Wet - The Sexy Empire (dt.)	74,95
Winzer deLuxe	49,95
X-Wing vs. Tie Fighter (Win95, DA)	79,95
Zork - Special Edition	109,95

Knüllerpreise

7th Guest	19,95
Aces of the Deep (dt.)	39,95
Albion	29,95
Alone in the Dark + Shadow of the Comet	29,95
American Dream	39,95
Amerika 1861-1865 (WL, dt.)	29,95
Archibald Applebrooks Abenteuer	19,95
Are you ready & Alert (C&C 2-Zusatz)	29,95
Ascendancy (dt.)	29,95
Bad Mojo (dt.)	29,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,95
Battle Isle 3 (dt.)	39,95
Battle Team incl. DataDisk 1 + 2 (dt.)	19,95
Bioforge (dt.)	29,95
Bubble Bobble	39,95
Bundesliga Manager Professional	19,95
Chewy - Esc von F5	29,95
Civilization (dt.)	29,95
Colonization (dt.)	29,95
Colony Wars (dt.)	9,95
Comanche incl. Mission (dt.)	39,95
[redacted]	29,95
Der Patrizier (dt.)	39,95
Der Reeder (Classic-Line, dt.)	19,95
Descent (dt.)	29,95
Die Siedler (Classic, dt.)	29,95
DSA 1: Schicksalsklänge (dt.)	29,95
DSA 2: Sternenschweif (dt.)	29,95
DSA 3: Schatten über Riva (dt.)	39,95
Dune 2	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	29,95
EarthSiege 1 (dt.)	19,95
EarthSiege 2 (dt.)	39,95
Earthworm Jim 1 + 2 komplett (dt.)	39,95
Eishockey Manager	19,95
Elite 2: Frontier (3,5" Diskette, dt.)	9,95
Elite 3: 1st Encounters (DA) ab	19,95
Fantasy General (dt.)	29,95
Fields of Glory (dt.)	29,95
FIFA Soccer '96 (dt.)	29,95
FireFight (Win95)	39,95
Flight Unlimited	39,95
Frankenstein (dt.)	29,95
Gabriel Knight 1	19,95
Gene Wars	39,95
Goblins 3	29,95
Golden Gate Killer (dt.)	29,95
Humans 1& 2 (Jewel Case)	9,95
King's Quest 7 (dt.)	29,95
Lands of Lore	29,95
Legend of Kyrandia 3 (dA)	24,95
Legends (DA)	29,95
Lemminge 1-3 komplett	29,95
Lost Eden	19,95
Mag! (dt.)	29,95
Mechwarrior 2 (dt.)	29,95
Mechwarrior 2 Erweiterung	25,95
Normality (dt.)	39,95
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,95
Perfect Alert (add-ons für C&C 2, dt.)	29,95
Perfect Grand Prix (F1 GP2-Erweiterung)	29,95
Pirates! Gold (dt.)	29,95
Pitfall: Mayan Adventure	29,95
Pizza Connection (dt.)	24,95
Prince of Persia Collection	29,95
Pyst	19,95



GAMY's Tip des Monats

Dinkie Dino - Ei	39,95
Pocket Turtle - Ei	35,95

Die Glückseier aus Fernost jetzt auch bei uns! Holen Sie sich IHR elektronisches Haustier. Pflegen und hegen Sie es, füttern und liebkosen Sie es. Und am Abend bringen Sie es ins Bett.
Aber Vorsicht ! Bei zu wenig Pflege verlieren Sie vielleicht Ihr neues Familienmitglied. Geeignet für Kinder ab 6 Jahren!
Weitere Infos zu diesem und vielen anderen Spielen, Neuheitenservice und Bestellmöglichkeiten finden Sie auch auf unseren T-Online Seiten: *GAMES AND MORE#*



Knüllerpreise

Race Mania	19,95
Railroad Tycoon deLuxe (DA)	29,95
Rayman	29,95
Rebell Assault	39,95
Sam & Max (dt.)	29,95
Shivers (dt.)	19,95
Silent Hunter Patrol (dt.)	39,95
Silent Thunder (dt.)	39,95
SIM Town (dt.)	29,95
SIM Life	29,95
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,95
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,95
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,95
Summer + Winter Challenge	19,95
Super Street Fighter 2 Turbo (DA)	29,95
Syndicate Wars (dt.)	39,95
The Last Dynasty	34,95
Thunderhawk 2	19,95
Transport Tycoon incl. World Editor	29,95
US Navy Fighter (dt.)	29,95
Virtual Pool	29,95
Vollgas	39,95
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	29,95
WarCraft 2: Expansion Set	29,95
Warhammer (dt.)	29,95
WinSkat (dt.)	39,95
WipeOut & Novastorm komplett	29,95
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,95
Z - The Bitmap Brothers (incl. Data Disk)	39,95

Kindersoftware

ADI Lernsoftware je	69,95
Barbie Modedesigner	59,95
Mathefit 1.0	19,95
Mega Mathe Blaster (dt.)	69,95
Urmel's Filmstudio	49,95

Infotainment-Software

After Dark 4.0 (dt.)	39,95
G-Data Power Atlas	39,95
Gold 3 (TopWare, 40 Anwenderprogramme)	49,95
Kai's Power GOO (dt.)	99,95
MS - Encarta '97	189,95

Joysticks

Alpha Twin Joystickweiche	39,95
Gravis GamePad	39,95
Thrustmaster X-Fighters	99,95
Thrustmaster Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,95
Thrustmaster Formula T2 Lenkrad	269,95
Thrustmaster F-22 FLCS Pro Joystick	299,95

Multimedia-Hardware

Lautsprecher 60W bis 240W Netzteil int. ab	39,95
Matrox Mystique 4 MB Grafikkarte	299,95
SoundBlaster 16 PnP	149,95
SoundBlaster 32 PnP	229,95

Lösungsbücher/Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar !
Hier eine kleine Auswahl:

Civilization 2	14,80
C & C 2	14,80
Die Siedler 2	14,80
Die Siedler 2 - Mission CD	14,80
Schleichfahrt	14,80
WarCraft 2	14,80
Zork Nemesis	14,80

Hinweis in eigener Sache:

Weiter Spiele und Lösungsbücher auf Anfrage erhältlich. Riesen Auswahl auch an Sony-Playstation-, N 64-, Sega Saturn-, Super NES- und Game Boy-Spielen.

Telefonische Bestellannahme

(0 33 28) 39 52 11

Mo - Fr 9.00 - 19.00 Uhr & Sa 9.00 - 16.00

GAMES AND MORE Versandhandel für Software und Computerzubehör Korf & Korf OHG
Neue Straße 3 ---- 14513 Teltow ---- Fax: (0 33 28) 47 29 25
Neuheitenservice, Bestellungen, Infos auch unter T-Online: *GAMES AND MORE#*

*Bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preis in DM incl. 15%, Bücher 7% Mehrwersteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere AGB.
Versandkosten: Nachnahme: 9,90 DM plus 3,00 DM NN-Gebühr der Post; Kreditkarten(AmExp, VISA, Diners Club): 9,90 DM; Vorkasse 6,90 DM; Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20.00 DM

Ab 250,00 DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!

Swing • Geschicklichkeit

GLASPERLENSPIEL

„Schon wieder ein Tetris-Klon", rufen Voreilige vielleicht bei einem flüchtigen Blick auf Swing aus und wissen nicht, was sie sich mit diesem Programm von Software 2000 entgehen lassen: Endlich wieder einmal ein Geschicklichkeitsspiel, das mit zahlreichen netten Überraschungen aufwartet und zudem in einer opulenten technischen Aufmachung daherkommt!



Im Splitscreen-Modus können zwei Spieler an einem PC gegeneinander antreten.



Die zahlreichen Bonussteine werden in der Online-Hilfe veranschaulicht.



Der Spieler hat die Auswahl aus 9 farbenfrohen Kugelsets.

Sicher, wer sich die Grundregeln von Swing durchliest, fühlt sich zunächst unweigerlich an Tetris erinnert: Es gilt, jeweils drei gleichfarbige Kugeln waagerecht in einer Reihe anzuordnen, damit sie sich auflösen. Je länger man es vermeiden kann, den oberen Rand des Spielfeldes mit seinen Kugeln zu erreichen, desto mehr Punkte darf man am Ende der Partie abstauben. Doch Swing bietet noch weit mehr als das altbekannte Grüppchenbilden – so haben Sie stets die Möglichkeit, aus acht Kugeln diejenige zu wählen, die Ihnen am günstigsten erscheint. Gleichzeitig wird damit die Farbe der Kugel festgelegt, die beim nächsten Zug zum Einsatz kommt. Auf diese Weise erhält Swing einen strategischen Touch, mit dem Sie den Spielverlauf sehr subtil beeinflussen können. Allerdings müssen Sie in Ihre Überlegungen auch einbeziehen, daß die einzelnen Kugeln unterschiedlich schwer sind und somit das Verhalten der Wippen am unteren Rand des Spielfeldes beeinflussen. Eine ganze Latte an Bonussteinen, die in unregelmäßigen Abständen im Spiel auftauchen, sorgt zudem oft für unerwarteten Punktesegen, gelegentlich aber auch für gehöriges Kopfzerbrechen. Die Steine haben nämlich die lästige Angewohnheit, an den ungünstigsten Positionen aufzutauchen, so daß man gezwungen ist, mit etwas Überlegung das beste aus der verzwickten Situation zu machen.

Gelungene Präsentation

Anders als bei anderen Genre-Vertretern hat man sich bei Swing auch in Sachen „Drumherum" nicht lumpen lassen: Ein bis ins letzte durchdachtes Interface sorgt dafür, daß man



Die wechselnden Gewichtsverhältnisse auf den Wippen am unteren Spielfeldrand sorgen immer wieder für Überraschungen.

sich in dem Spiel bereits nach ein paar Minuten heimisch fühlt, und die prachtvolle SVGA-Grafik mit ihren dezenten Spezialeffekten braucht sich vor der Konkurrenz keinesfalls zu verstecken. Außergewöhnlich für diese Art von Spiel ist auch der fast einstündige CD-Audio-Soundtrack mit seinen 11 sehr ansprechenden Titeln. Der Clou des Ganzen sind jedoch die Multiplayer-Optionen von Swing: Zwei Spieler können sich bereits an einem PC per Tastatur bzw. Gamepad miteinander duellieren, und im IPX-Netzwerk sind sogar Matches mit bis zu acht Teilnehmern möglich.

Herbert Aichinger



KOMMENTAR

» Jetzt aber nur noch ein Versuch...Swing gehört zu den Programmen, die es mit relativ simplen Mitteln schaffen, den Spieler stundenlang vor den Monitor zu bannen. Schon alleine macht Swing sehr viel Spaß, aber im Mehrspieler-Modus entfaltet das Game erst ganz sein ungeheures Suchtpotential. Erfreulich auch, daß man sich in Sachen Optik und Sound bei Swing so richtig Mühe gegeben hat – beim sonst eher stiefmütterlich behandelten Denkspiel-Genre keineswegs eine Selbstverständlichkeit.«

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS 6.2		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, Audio		
Multiplayer:	2 Spieler an einem PC, 8 Spieler im IPX-Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	125 MB/34 MB	Preis:	ca. DM 50,-
Hersteller:	Software 2000	Veröffentlichung:	September ´97

Grafik: 75% Sound: 82% Genre: Geschicklichkeit

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

75% Einzelspiel **78%** Multiplayer

» Kugelei mit enormem Suchtfaktor «



Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9[00] - 18[00] Uhr
Freitag 9[00] - 17[00] Uhr
Samstag 9[00] - 13[00] Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9[00] - 13[00] + 13[30] - 18[00], Sa. 9[00] - 12[00]

WIAL SHOP DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10[00] - 19[00], Sa. 10[00] - 16[00]

WIAL SHOP NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10[00] - 19[00], Sa. 10[00] - 14[00]

CD-ROM GAMES

3D ULTRA MINIGOLF	KD	49,90
688i Hunter Killer / WIN 95	**KD**	**75,90**
ADIDAS POWER SOCCER	**DA**	**69,90**
ADMIRAL SEA BATTLES	DA	85,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER GOLD	KD	79,90
ADVENTURES OF LOMAX	DA	69,90
AGE OF SAIL	KD	79,90
AGENT ARMSTRONG*	**KD**	**69,90**
AH-64D LONGBOW GOLD (Origin)	KD	85,90
AIR WARRIOR 2	KD	79,90
ALEXANDER DER GROSSE*	**KD**	**79,90**
AMBER - JOURNEYS BEYOND incl. Lösung	KD	45,90
ANSTOSS 2*	**KD**	**75,90**
ARK OF TIME	**KD**	**69,90**
ARMORED FIST 2.0*	**KD**	**79,90**
ASTERIX & OBELIX: Suche n. d. schw. Gold	KD	49,90
ATLANTIS	**KD**	**79,90**
ATOMIC BOMBERMAN	**DA**	**69,90**
AWARD WINNERS 3 -KOCH MEDIA-	KD	49,90
BANZAI BUGS	KD	59,90
BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
BATTLE RACE*	DA	65,90
BETRAYAL AT ANTARA	DA	79,90
BIRTHRIGHT	**DA**	**69,90**
BRITISH OPEN CH. GOLF	**E**	**79,90**
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	**KD**	**59,90**
CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON	E	75,90
CAPITALISM PLUS	**KD**	**49,90**
CARMAGEDDON	KD	69,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE:		
CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	**KD**	**89,90**
CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD	39,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	**KD**	**79,90**
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
COMMAND & CONQUER SOUNDTRACK AUDIO CD		34,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT BUNDLE:		
C&C2: ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LEVEL-CD		
UND LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmst. Rot Mission	KD	29,90
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST	**KD**	**79,90**
CREATURES GEN POOL DATA CD	KD	29,90
D-INFO 97	**KD**	**35,90**
DARK REIGN*	**DA**	**75,90**
DEATHTRAP DUNGEON*	**KD**	**89,90**
DEMONWORLD*	**KD**	**69,90**
DER INDUSTRIEGIGANT	**KD**	**75,90**
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)*	KD	79,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH	DA	69,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
D.O.G.	KD	59,90
DOMINION*	**KD**	**75,90**
DRAGON DICE (AD&D)	**DA**	**69,90**
DSF GOLF (08/97)	**KD**	**54,90**
"DAS SCHWARZE AUGE"-TRILOGIE	**KD**	**75,90**
incl. Schicksalsklinge, Sternenschweif & Schatten über Riva und Lösungsbuch Teil 1-3		
DUNGEON KEEPER	**KD**	**79,90**
EARTH 2140	KD	39,90
EARTH 2140 MISSION PACK 1	**KD**	**24,90**
ECSTATICA 2	KD	79,90
EVIDENCE	**DA**	**69,90**
EXHUMED	DA	75,90
EXTREME ASSAULT SPECIAL EDITION	**KD**	**69,90**
EXTREME VELOCITY COMPILATION	**KD**	**99,90**
INCL. EF 2000, AH-64D LONGBOW UND A.T.F. US		
F-16 FIGHTING FALCON*	DA	69,90
F/A-18 HORNET 3.0	KD	69,90
F-22 LIGHTNING II (NOVALOGIC)	KD	79,90
F-22 LIGHTNING II MISSION RAPTOR	**KD**	**19,90**
FALLEN HAVEN	KD	89,90
FALLOUT / DOS, WIN95	DA	69,90
FIFA 97	KD	79,90
FIFA SOCCER MANAGER	**KD**	**75,90**
FIRO & KLAWD	**DA**	**65,90**
FLYING CORPS	KD	69,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	69,90
F L O Y D*	**KD**	**75,90**
FORMEL 1 (Psygnosis)	**KD**	**79,90**
FORMEL 1 & ORCHID RIGHTEOUS 3D	**DA**	**369,90**
FORMULA KARTS	DA	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 TOOLKIT	**KD**	**19,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES:		
INCL. F1GP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING CD		
MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**259,90**
MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**299,90**
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
incl.Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance)		
G-NOME	KD	65,90
GP PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION	KD	79,90
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen	KD	79,90
HATTRICK WINS*	KD	75,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	KD	65,90
HELICOPS*	DA	49,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	**E**	**79,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION	**E**	**59,90**
HEXEN 2*	**DA**	**69,90**
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD	KD	29,90
HUGO 4	KD	69,90
iF22 ASF*	**KD**	**85,90**
iM1 A2 ABRAMS PANZER	KD	89,90
IMPERIUM GALACTICA	DA	75,90
INCUBATION (09/97)	**KD**	**69,90**
INDEPENDENCE DAY / WIN 95	**KD**	**75,90**
INTERSTATE 76	KD	79,90

CD-ROM GAMES

JACK NICKLAUS GOLF 4.0 / WIN 95	**KD**	**79,90**
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	KD	69,90
JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	KD	69,90
JEDI KNIGHT (updatefähig)	**E**	**89,90**
JOHN MADDEN 97	DA	89,90
KAI'S PHOTO SOAP	**KD**	**89,90**
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	DA	59,90
KOALA LUMPUR	**KD**	**59,90**
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung*	**KD**	**89,90**
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION:		
Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		**99,90**
LINKS LS	DA	89,90
LINKS KURS KOLLEKTIONEN 1-3 jeweils	**DA**	**59,90**
LITTLE BIG ADVENTURE 2	**KD**	**79,90**
LORDS OF THE REALM 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 EXPANSION PACK	KD	29,95
LOST VIKINGS 2	KD	65,90
LUCAS ARTS TOP 10 ADVENTURES	**KD**	**54,90**
incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max		
M.A.X.	KD	45,90
MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	KD	69,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MASTER OF ORION 2	KD	69,90
MDK	**KD**	**65,90**
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 7	**KD**	**79,90**
incl. 3D Ultra Pinball 2, Earth Worm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighter, Creature Shock, Heroes of Might & Magic, Cyberstorm, A-10 Cuba		
MEGA SIX PACK: Terra Nova, Fantasy General,	**KD**	**59,90**
Comanche 3D, Chaos Overlord, Magic Carp. 2, Actua Soccer		
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	**DA**	**39,90**
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	**KD**	**39,90**
M.I.A. - MISSING IN ACTION*	DA	69,90
MONOPOLY	KD	59,90
MONSTER TRUCKS	**DA**	**75,90**
MOTO RACER / WIN 95	**DA**	**75,90**
MYST	KD	59,90
NBA LIVE 97	KD	85,90
NBA HANGTIME	DA	79,90
NBA JAM EXTREME / WIN 95	DA	69,90
NEED FOR SPEED 2 / WIN 95	**KD**	**79,90**
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NHL HOCKEY 98 / WIN 95*	**KD**	**79,90**
OUTLAWS (updatefähig)	**DA**	**79,90**
OUTPOST 2.0 (08/97)*	**KD**	**69,90**
PANDEMONIUM	**DA**	**69,90**
PERFECT WEAPON / WIN 95	KD	75,90
PERRY RHODAN: Abenteuer Universum Archiv	KD	39,90
PHANTASMAGORIA 1	KD	49,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PINBALL 97	DA	59,90
PIRATENINSEL*	KD	79,90
POD - PLANET OF DEATH	**KD**	**69,90**
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD	65,90
PUZZLE BOBBLE	DA	49,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
REBEL ASSAULT 2	KD	49,90
REBEL MOON RISING	**DA**	**75,90**
RED BARON 2*	**KD**	**75,90**
REDNECK RAMPAGE	DA	69,90
RESIDENT EVIL PC CD-ROM	**KD**	**75,90**
RETURN TO KRONDOR*	E	79,90
RISIKO / WIN 95	KD	69,90
SEAN DUNDEE WORLD CUP SOCCER	**KD**	**69,90**
SENTIENT	E	69,90
SHADOW WARRIOR	**E**	**69,90**
SHADOWS OF THE EMPIRE	**KD**	**79,90**
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	KD	79,90
SIEDLER SPECIAL BUNDLE:		
SIEDLER 1+2, SIEDLER 2 MISSION, LÖSUNG	**KD**	**119,90**
SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SIEDLER 2: DIE ÜBERSIEDLER	KD	24,90
SIM COPTER / WIN 95	KD	75,90
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	KD	89,90
SIM PARK / WIN 95, MAC	KD	69,90
SLAM'N'JAM	DA	59,90
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	DA	54,90
S.P.Q.R. / WIN 95, DOS	DA	79,90
SPEEDSTER	DA	69,90
STAR COMMAND	**KD**	**69,90**
STAR FLEET ACADEMY	**KD**	**69,90**
STAR GLADIATOR*	DA	85,90
STARS!	KD	59,90
STAR TREK: BORG	DA	59,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	79,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT,	**KD**	**59,90**
X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER		
STAR WARS TRILOGY (INFOTAINMENT)	KD	69,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	KD	69,90
SUPER BUBSY / WIN 95	**DA**	**39,90**
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	DA	49,90
T2 - JUDGMENT DAY SOUND+VIDEO*	E	39,90
VIRTUELLES HAUSTIER	**DA**	**29,90**
TERRACIDE*	DA	69,90
TEST DRIVE OFFROAD	**DA**	**79,90**
THE LAST EXPRESS	KD	75,90
THEME HOSPITAL	KD	75,90
TIGER SHARK / WIN 95*	**DA**	**69,90**
TIME WARRIOR	DA	54,90
TITANIC*	**KD**	**69,90**
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
TOM CLANCY SSN	KD	54,90
TRASH IT!	DA	69,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	KD	69,90
ULTIMA ONLINE / WIN 95 INTERNET	**E**	**79,90**
UNREAL (08/97)*	**DA**	**79,90**
US NAVY FIGHTER 97	KD	85,90

CD-ROM GAMES

VERMEER (HANDELSSIMULATION)	KD	59,90
VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95*	**DA**	**69,90**
VMX RACING	**DA**	**79,90**
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	59,90
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES*	**DA**	**69,90**
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE	**DA**	**69,90**
WIN SCHAFKOPF	KD	39,90
WIN SKAT	KD	39,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WIPEOUT 2097	**DA**	**75,90**
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORLDWIDE SOCCER (08/97)	**KD**	**69,90**
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	**DA**	**69,90**
X-COM: APOCALYPSE	**DA**	**75,90**
X-WING VS. TIE FIGHTER	**DA**	**79,90**
YODA STORIES (LUCAS ARTS)	**KD**	**39,90**
ZORK LEGACY COLLECTION	**KD**	**79,90**

CD-ROM PREISHITS

ACROSS THE RHINE (PowerPlus)	E	19,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	KD	24,90
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
ALBION	KD	39,90
AL LOWE PACK (SIERRA)	**KD**	**49,90**
incl. Freddy Pharkas, Torin's Passage und Larry 6		
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	39,90
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	34,90
ASCENDANCY	KD	35,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	**KD**	**29,90**
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BERMUDA SYNDROME	KD	29,90
BERNHARD LANGER GOLF	KD	24,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	24,90
BIING! SPECIAL EDITION	**KD**	**39,90**
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BLEIFUSS 1	**KD**	**24,90**
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	KD	24,90
BURNING STEEL 4	DA	29,90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	**KD**	**34,90**
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	34,90
CONQUEROR AD 1086	KD	35,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	**KD**	**35,90**
CRUSADER - NO REGRET	KD	39,90
CYBERIA 2	KD	29,90
CYBERSTORM	**KD**	**29,90**
DAS RÄTSEL DES MASTER LU	**KD**	**24,90**
DER MEISTER (Sierra Originals)	KD	24,90
DESCENT 2	**KD**	**29,90**
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DIE FUGGER 2	KD	49,90
DISCWORLD	KD	29,90
DOWN IN THE DUMPS	**KD**	**39,90**
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DREAM WEB (White Label)	KD	29,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	KD	29,90
EARTHWORM JIM 1 & 2	KD	24,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90
EARTHSIEGE 2	KD	39,90
ECSTATICA	DA	29,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	E	19,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	24,90
FIFA 95	**DA**	**9,90**
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA	29,90
FX FIGHTER	DA	24,90
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG	**KD**	**49,90**
GENE MACHINE	KD	24,90
GENE WARS	KD	35,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER (Softprice)	KD	24,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	39,90
GUN PACK: & GUNSHIP 2000	**KD**	**39,90**
HANSE DELUXE	KD	34,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOD	**KD**	**29,90**
HUGO 3	KD	39,90
HYPERBLADE	KD	29,90
INCA COLLECTION 1-3	KD	39,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
JAZZ JACKRABBIT	DA	29,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7	KD	34,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label)	DA	24,90
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E	29,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD	KD	14,90
MAD TV 2	**KD**	**39,90**
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAGI!	KD	29,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MICRO MACHINES 2	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
NASCAR RACING 2	**DA**	**39,90**
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	29,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL 96 (EA CLASSICS)	**KD**	**29,90**

CD-ROM PREISHITS

NHL 97	**KD**	**39,90**
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	29,90
NORTH & SOUTH	E	19,90
PATRIZIER	KD	34,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	**KD**	**24,90**
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PLANER 2	KD	39,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN	**KD**	**24,90**
PYST	**KD**	**19,90**
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	**KD**	**39,90**
RAYMAN	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	**DA**	**24,90**
RETURN TO ZORK	DA	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	9,90
RÜSSELSHEIM (Sierra Originals)	KD	29,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)	KD	19,90
SCHLEICHFAHRT	**KD**	**39,90**
SECRETS OF THE LUXOR	**KD**	**44,90**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 97	DA	24,90
SHADOWCASTER	DA	9,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHANNARA INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
SHATTERED STEEL	**KD**	**49,90**
SIM ANT CLASSIC	KD	24,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIM TOWER / WIN 95	KD	39,90
SIM TOWN	KD	29,90
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2	KD	29,90
SPACE HULK	KD	9,90
SPACE HULK 2 - REV. O. T. BLOOD ANG.-	**DA**	**29,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPEED RAGE	DA	29,90
STAR FIGHTER 3000	DA	29,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STAR TREK: FINAL UNITY	**KD**	**29,90**
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	E	29,90
STAR TREK: VOYAGER	**E**	**39,90**
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STRIKE COMMANDER (EA CLASSICS)	DA	19,90
SYNDICATE WARS	**KD**	**29,90**
SYSTEM SHOCK CLASSIC	**KD**	**9,90**
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	DA	35,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG	KD	49,90
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	45,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	**KD**	**39,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	19,90
TOSHINDEN	KD	29,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD	29,90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	**KD**	**29,90**
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	34,90
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
VOLLGAS	KD	35,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	**KD**	**29,90**
WEREWOLF (NovaLogic)	E	19,90
WING COMMANDER 2	**DA**	**9,90**
WING COMMANDER 3 (EA Classics)	KD	35,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WOLFPACK	KD	24,90
WORMS (Softprice)	**KD**	**29,90**
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	35,90
"Z" INCL. LÖSUNGSBUCH + LOGITECH MAUS	**KD**	**29,90**

PC Zubehör

ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		29,90
ALFA QUAD 4-JOYSTICK-ADAPTER	**DA**	**79,90**
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH FORCE F/X FEED BACK JOYSTICK	**DA**	**299,90**
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
DIGITAL EDGE F1 SIM LENKRAD & PEDALE	**DA**	**499,90**
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD		45,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
MAXI GAMER 3D FX (40ns RAM)	**DA**	**399,00**
MAXI SOUND 32 WAVE FX PnP	DA	229,90
MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PnP	**DA**	**399,90**
MAXI BOOSTER 320 WATT BOXEN		99,90
MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN		79,90
MAXI SOUND SUBWOOFER		79,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	**DA**	**299,90**
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER ACM GAMECARD		54,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK		249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL		239,90
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS		219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD		**219,90**
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	**DA**	**159,90**
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS		219,90
VERBATIM DATALIFE CD-ROHLING 10ER PACK		**84,90**

Der neue Katalog ist da! Jetzt kostenlos anfordern ...

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

H Ä N D L E R A N F R A G E N   E R W Ü N S C H T

BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN
WIAL KATALOG 11/97
UNVERBINDLICH AN FOLGENDE ADRESSE:

NAME: ____________________

STRASSE: ____________________

PLZ/ORT: ____________________

PC Action

Resident Evil • Action-Adventure

GRUSEL-SCHOCKER

Sie mögen Stephen King, hätten Jason gerne als Nachbarn und wollten Freddy Krüger schon immer mal zum Nachmittags-Tee einladen? Dann ist Capcoms Horror-Spektakel Resident Evil genau das Richtige für Sie. Gänsehaut, in den Adern gefrorenes Blut, aufgestellte Nackenhaare und Alpträume, alles inklusive.



Mit vier bis fünf Schüssen kann man den Zombie niederstrecken, aber erst wenn er seinen Kopf verliert, steht er nicht mehr auf.



Schockeffekte am laufenden band: Wie aus dem Nichts tauchen die halbverfaulten Zerberushunde in Jills Rücken auf.



Neben den Videosequenzen kommt auch die 3D-beschleunigte Polygongrafik in einigen Cut-Scenes zum Einsatz.

Im Juli 1998 läuft einiges schief. Auf einem abgelegenen Landsitz sind die mysteriösen Experimente einiger Regierungwissenschaftler außer Kontrolle geraten. Seitdem sorgen dort grausige Mordtaten für Schlagzeilen. Nachdem die erste Gruppe einer entsandten Eliteeinheit spurlos verschwand, soll ein zweites fünfköpfiges Team der S.T.A.R.S, Special Tactics and Rescue Squad, endgültig für Aufklärung sorgen. Doch schon bei ihrer Ankunft können sie sich verfolgt von blutrünstigen Bestien nur mit knapper Not in das herrschaftliche Wohnhaus retten. Zumindest vier von Ihnen...

Hoher Schwierigkeitsgrad

Nach dem Elm Street-reifen Video-Intro tritt man bei dieser ersten Verschnaufpause als Spieler in Aktion und übernimmt die Rolle von Jill oder Chris. Synonym für den weiblichen oder männlichen Part ist die Festlegung des Schwierigkeitsgrades, der sich ohnehin auf hohem Niveau bewegt. Während die smarte Jill zuweilen mit der Unterstützung der Kollegen rechnen kann, über ein größeres Inventory verfügt und beliebig oft an den im Spiel verteilten Schreibmaschinen abspeichern kann, ist der Hüne Chris völlig auf sich allein gestellt und muß für die Speicherschreibmaschine auch noch Farbbänder fin-

DIE MONSTER

Gar fürchterliche Bewohner hausen in dem schaurigen Anwesen, in das die Überlebenden des Elite-Teams sich flüchteten. Hier nur eine kleine Auswahl des Kreaturen-Kabinetts:

Zombie

Diese untoten Gesellen werden ihnen am häufigsten begegnen, wobei es verschiedene Typen von Zombies gibt: Einige verbeißen sich in der Halsschlagader der Spielfigur, andere bespucken sie mit einer säureartigen Flüssigkeit. Vorsicht vor am Boden liegenden Untoten. Die können ganz schnell nach einem Bein grapschen und böse zubeißen. Erledigen kann man diese Monster nur, indem ihr Kopf vom Rumpf getrennt wird.

Zerberus

Dieser modernde Höllenhund ist viel stärker und vor allem schneller als ein Zombie. Besonders gefährlich, wenn sie im Rudel angreifen.

Spinnen

Groß, behaart und häßlich verbergen sich diese Spinnen in so manch dunkler Ecke des Horrorhauses. Wird so einem Biest der Garaus gemacht, springen ein Dutzend kleiner Babyspinnen aus dessen Körper.

Jäger

Verdammt gefährlich sind die Huntermonster, wenn sie mit weiten Luftsprüngen auf einen zuhopsen. Steht man zu lange an einem Fleck, verliert die Spielfigur mit nur einem Prankenschlag ihren Kopf.

Biene

Sie kann einen nicht wirklich töten, aber für lange Zeit vergiften

Riesenschlange

Das riesige Monster schleicht sich lautlos heran, beißt kraftvoll und tödlich zu und verträgt zudem noch eine ganze Menge.

Pflanze

Wenn man meint, von einem feststehenden Gegner könne keine Gefahr ausgehen, wird man sich nach dem ersten Lianenschlag eines Besseren belehren lassen.

Labor Monster

Das namenlose Geschöpf ist eines der gefährlichsten überhaupt. Es kann sich an den Zimmerdecken entlanghangeln und seine rasiermesserscharfen Klauen durch die Luft sausen lassen. Ohne ausreichend Feuerkraft geht die Konfrontation mit einem Labor Monster immer tödlich aus.

Tyrant

Resident Evils Endgegner ist fast nicht zu stoppen. Er bewegt sich blitzschnell greift mit einer Serie von Klauenschlägen an, um seinen Gegner mit einem Aufwärtshaken von oben bis unten aufzuschlitzen.





Um an die Übersichtskarte am Kopf der Statue zu kommen, muß man zuvor die kleine Treppe in Position schieben.

den. Dementsprechend nimmt die Residents Evils Story auch einen teils anderen Verlauf. Beide bewegen sich als schön animierte und detailliert texturierte Polygonkörper durch die über hundert gerenderten Räumlichkeiten des Wohnsitzes, dessen Keller, Garten und der anliegenden Gesinde-Bauten. Zum Einsatz kommt dabei das aus Alone in the Dark bekannte Kamerasystem, das feststehend den Bewegungen der Spielfigur folgt und dabei die verschiedensten Perspektiven hervorragend in die Dramaturgie des Geschehens einbindet. Gegen die stets an unangenehmen Stellen auftauchenden Exemplare der Monstergarde (siehe Die Monster) finden sich im Verlauf des Spiels zahlreiche Schußwaffen, die auch stets im Anschlag gehalten werden sollten. Per Tastatur oder Gamepad lassen sich gut gezielt die Kreaturen ins endgültige Jenseits schicken. Verschwendet werden darf dabei aber nichts, da Munition, Heilkräuter und sonstige Hilfsmittel nur in genau abgestimmtem Umfang zur Verfügung stehen. Mit beiden Spielfiguren gibt es vier mögliche Arten, das Böse in Resident Evil zu besiegen. Auf dem Weg dorthin gibt es aber neben den Schockeffekten und dem wenig zimperlichen Umgang mit der Waffe auch einges an Puzzles zu lösen. So werden beispielsweise neue Zugänge geöffnet oder hinterhältige Fallen entschärft. Alles in allem eine schwierige Herausforderung, wozu leider auch die nicht immer zur Verfügung stehende Speichermöglichkeit beiträgt.

Christian Müller



Richtig haushalten: Das Inventory ist nur beschränkt aufnahmefähig. Im Spiel verstreute Kisten aber nehmen zusätzliches Material auf. Wenigstens ist hier eine Übersichtskarte abrufbar.



VERGLEICH

Aufgrund des Horror-Szenarios und der Konsolen-Wurzeln ist Capcoms Resident Evil unter besonderen Vorzeichen in den Wettbewerb einzuordnen. Zwar erreicht keines der einigermaßen vergleichbaren Spiele die dichte erzählerische Atmosphäre und spannende Dramaturgie, dennoch sind dem Action-Adventure trotz der 3D-beschleunigten Grafik sein Alter und seine Videospiel-Herkunft anzumerken. Für ein erstklassiges PC-Spiel bleiben zu viele Schwächen im Gameplay.

MDK 92%
Tomb Raider 87%
Ecstatica 2 ....81%
Resident Evil...................74%



KOMMENTAR

» Puuhh! Ganz schön starker Tobak, den uns Capcom hier zumutet. Ob im Rahmen des eigentlichen Spiels oder den begleitenden Filmsequenzen, Resident Evil ist nichts für zartbesaitete Gemüter. Was einem ein ums andere Mal die Nackenhaare hochstehen läßt, ist dabei gar nicht so sehr das reichlich verwendete Film- und Pixelblut. Die perfekte Schockeratmosphäre wird vielmehr durch den gemächlichen Spielablauf und die perfekt eingespielten Überraschungseffekte erreicht. Wenn man beispielsweise einen ruhigen Korridor entlangschleicht und plötzlich zwei Zerberus-Hunde unter Riesen-Radau durch die splitternden Fenster springen, gefriert nicht nur das Blut, sondern auch die eigentliche nötige Reaktionsfähigkeit der eigenen Finger auf der Tastatur. Für Splatter- und Gruselfans ist Resident Evil sicherlich ein Heidenspaß, allerdings vermiest die ein oder andere technische Unzulänglichkeit etwas den Gesamteindruck. Trotz der 3D-beschleunigten Modellierung aller Polygon-Charaktere bleiben die gerenderten Hintergründe grob pixelig, den verwöhnten PC-Spieler aber nerven in erster Linie lange Ladezeiten und vor allem die bescheidene Speicherfunktion. «

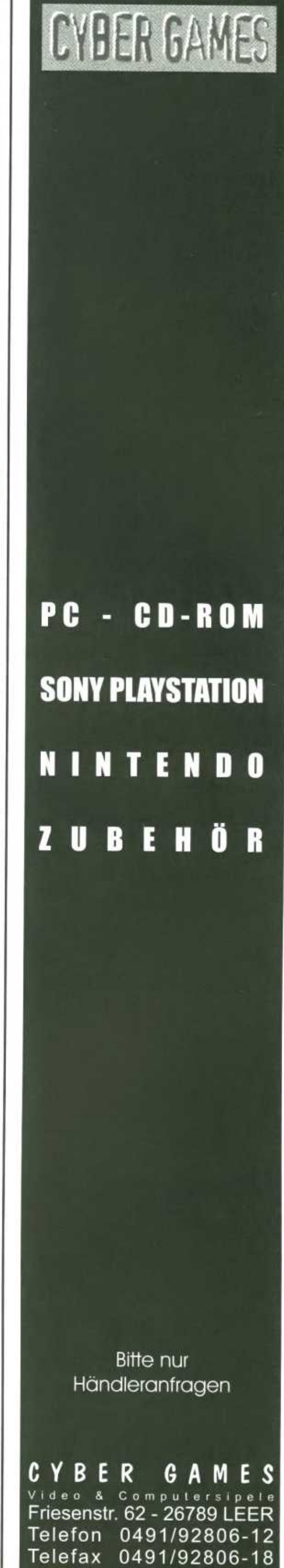
Mindestens:	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	614 MB/131 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Capcom/Virgin	Veröffentlichung:	September

Grafik: 73% | Sound: 75% | Genre: Action-Adventure

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

74% Einzelspiel | **-** Multiplayer

» Gänsehaut garantiert: nicht im Dunkeln spielen! «



Machine Hunter

Im Jahr 2084 steht die Erde vor einer Katastrophe. Roboter-Armeen spielen verrückt und mutieren zu seelenlosen Killermaschinen.



Wenn der erste Roboter erledigt ist, geht es in dessen Blechkleid weiter voran.

Als Söldner begibt man sich auf den 16 Level langen Weg, um wieder für Ruhe zu sorgen. Auch wenn die Hintergrundstory austauschbar klingen mag, hat Machine Hunter einiges zu bieten. Neun verschiedene Roboterklassen warten auf ihre Eliminierung. Die Spielfigur kann dabei jeden Androiden mit den beiden Handfeuerwaffen schrottreif schießen und anschließend in dessen Blechkleid schlüpfen. Dieser erste Schritt des Waffenupgrade-Systems wird ergänzt durch Power-Ups, die sich aufsammeln lassen. Primär muß in den mehrgeschossigen Levels der Ausgang erreicht werden, der sich aber erst nach der Befreiung aller Geiseln öffnet. Technisch erinnert Machine Hunter an Ikarions Project Paradise ohne jedoch, dessen Spieltiefe, Abwechslungsreichtum und Grafikstandard zu erreichen. Für den Multiplayerbetrieb stehen mit der DirectX-Einbindung die zahlreichen und bequemen Funktionen von DirectPlay zur Verfügung. Schade nur, daß man es nicht geschafft hat, eine SVGA-Option zu bieten.

Christian Müller

Mindestens:	Pentium 60, 8 MB Ram, Double-Speed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SB		
Multiplayer:	8 Sp.-Netzwerk, Internet, Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	160 MB/30-150 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Eidos	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 55%	Sound: 60%	Genre: Action	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft
62% Einzelspiel	64% Multiplayer		

» **Kurzweiliges, aber unspektakuläres Ballerspiel.** «

Meat Puppet

Meat Puppets sind willenlose Marionetten, mit deren Hilfe ein Bösewicht sechs von Industriegiganten beherrschte Städte unterjochen will.



Beim Kampf mit den Industriebossen steigt Lotus´ ohnehin schon hoher Munitionsverbrauch noch weiter an.

Auch die coole Lotus Abstraction gerät in dessen Fänge und macht sich wider Willen und bis an die Zähne bewaffnet auf die Jagd nach den sechs Wirtschaftsbossen. Insgeheim verfolgt sie ihren eigenen Plan, der mit den Intentionen Martinets nichts gemein hat. Meat Puppet ist ein 3D-Shooter in der Tradition von Origins Crusader-Reihe. Wie dort nehmen Sie das futuristisch-düstere Szenario aus der isometrischen Perspektive wahr und steuern Lotus´ Aktionen per Maus und Tastatur. Im wesentlichen geht es darum, (ziemlich dumme) Gegner zu eliminieren oder ihnen auszuweichen. Unterwegs sammeln Sie Power-Ups aller Art auf, betätigen Schalter, um diverse Mechanismen zu aktivieren, zerschießen Kisten...das übliche Repertoire. Während die detailreiche SVGA-Grafik und der harte Soundtrack zumindest am Anfang noch für Staunen sorgen, ist es mit Gameplay und Spieltiefe nicht allzuweit her: Lotus läßt sich gerade in hektischen Situationen nur schwer in den Griff bekommen, und echte Überraschungsmomente im Spielverlauf haben Seltenheitswert.

Herbert Aichinger

Mindestens:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeropt.		
Handbuch:	englisch	Sprache:	englisch
CD/HD:	315 MB/85 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Playmates In. Entert.	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 82%	Sound: 78%	Genre: Action	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft
55% Einzelspiel	-% Multiplayer		

» **Crusader-Abkömmling ohne Tiefgang** «

688(I) Hunter Killer

Ein selten simuliertes Vehikel ist das U-Boot. Gerade einmal zwei Spiele sind zu diesem Thema in den letzten beiden Jahren erschienen.



Ein seltener Anblick: In Periskoptiefe darf man sich an der 3D-Grafik erfreuen.

In der Natur der Führung eines Unterseeboots liegt es, daß es außer Schaltpulten, Computer-Terminals und Navigations-Tischen kaum etwas Aufsehenerregendes zu sehen gibt. Entsprechend unspektakulär ist auch der Spielverlauf der Trainings- und Einzel-Missionen sowie der ganzen Kampagne. Zwar versuchte man unter Einsatz eines 3D-modellierten Kommandostandes und Außenkameras etwas für's Auge zu tun, aber die Spielereien tragen zum Spielspaß nur wenig bei. Während eines Einsatzes klickt man sich durch die zwölf Kommandostationen, steuert, navigiert, horcht und gibt als Adrenalin-Höhepunkt einen Torpedoschuß ab. Sicherlich sind damit die Aufgaben eines KaLeu recht authentisch simuliert und Anhänger des Themas werden dank der zugrundeliegenden Daten der Janes Information Group derzeit kein akkurater recherchiertes Programm finden. Aber von Spielspaß im herkömmlichen Sinne kann nur schwer die Rede sein. Am ehesten werden sich noch Strategie-Fans für diese Art der Simulation begeistern können

Christian Müller

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB Ram, Double-Speed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, CD-Audio, Direct 3D		
Multiplayer:	8-Sp.-Netzwerk, Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	?580 MB/12-95 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 70%	Sound: 55%	Genre: Simulation	Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft
65% Einzelspiel	69% Multiplayer		

» **Zuviele Standbilder: nur für Strategen.** «

mehr als 10 Jahre Spaß an Spielen

Bachler Computersoftware

Sonderangebote

Aces of the Deep	**DV**	**36,95**
Aces of the Deep Zusatz-Missionen	DV	36,95
Albion	**DV**	**29,95**
Amberstar	DV	19,95
Ascendancy	DV	32,95
Battle Isle 3	**DV**	**36,95**
Bleifuss	**DV**	**24,95**
Civilization	DV	26,95
Colonization	**DV**	**27,95**
Crusader - No Regret	**DV**	**39,95**
Der Patrizier	DV	34,95
Der Reeder	DV	19,95
Destruction Derby	**DV**	**29,95**
Die Siedler	DV	24,95
Discworld	**DV**	**29,95**
Ecstatica	**DV**	**29,95**
Fantasy General	DV	29,95
Fast Attack	DV	22,95
FIFA Soccer '96	**DV**	**29,95**
Flight Unlimited	DV	32,95
Gene Machine	**DV**	**24,95**
Gene Wars	**DV**	**39,95**
Golden Gate Killer	DV	22,95
Hanse - Die Expedition	DV	34,95
King's Quest 7	**DV**	**22,95**
Lands of Lore	DV	19,95
Lemmings 1-3	**DV**	**29,95**
Little Big Adventure	**DV**	**29,95**
Lost Eden	DV	19,95
Magic Carpet 2	DV	29,95
Mechwarrior 2 (Win 95)	DV	29,95
NHL Hockey '96	DV	29,95
Normality	**DV**	**32,95**
Pirates! Gold	DV	29,95
Pizza Connection	DV	19,95
Pole Position	**DV**	**32,95**
Pro Pinball - The Web	DV	29,95
Psycho Pinball	DA	29,95
Shanghai - Große Momente	**DV**	**22,95**
Sensible World of Soccer	**DV**	**19,95**
Simon the Sorcerer 2	DV	29,95
Space Quest 6	DV	22,95
Star Trek Next G. "A Final Unity"	**DV**	**29,95**
Steel Panthers	**DV**	**29,95**
Summer & Winter Challenge	DV	22,95
SWIV 3D	**DV**	**32,95**
Syndicate Wars	**DV**	**39,95**
Theme Park	DV	29,95
This means war!	**DV**	**29,95**
Time Commando	**DV**	**39,95**
Transport Tycoon & World Editor	DV	29,95
Ultima 8	**DV**	**29,95**
Vollgas	DV	32,95
Wing Commander 3	**DV**	**35,95**
Wizardry 7	DV	19,95
Worms	**DV**	**29,95**
X-COM	**DV**	**29,95**

Lösungsbücher zu allen namhaften Spielen je 14.95,-







Spiele Sammlungen

20 Giant Games DA		74,95
Dune, Lands of Lore, Kyrandia 2, Master of Orion, F1 Grand Prix, Civilization, Starlord, Subwar 2050, B17, Dogfight, Pool, Machiavelli, F117A, Sensible Golf, F15III u.v.a.		
Gamebox DV		44,95
Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.		
Gold Games Collection DV		39,95
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druidenzirkel, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.		
LucasArts Exklusiv Edition DV		59,95
Maniac Mansion1+2, Zak McKracken, Loom, Monkey Island 1+2, Indy 3+4, Sam + Max		
LucasArts Top Adventures DV		39,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2		
Steilpass DV		39,95
Anstoss + World Cup Edition, Euro 96, ran Trainer, Super Soccer		














CD-ROM

688(I) Hunter/Killer (Win 95)	**DV**	**77,95**
Agent Armstrong	**DV**	**74,95**
AH-64D Longbow Gold	DV	77,95
Anstoss 2 (Win 95)	**DV**	**74,95**
Armored Fist 2	**DV**	**77,95**
Atlantis	DV	79,95
Atomic Bomberman	DV	64,95
Betrayal in Antara	DV	84,95
Biing! - Special Edition	DV	34,95
Bundesliga Manager '97	**DV**	**67,95**
Capitalism Plus	DV	57,95
Carmageddon	DV	69,95
Civilization 2	**DV**	**54,95**
Civilization 2 Scenarios & Zusätze	DV	39,95
Club Manager 97/98	**DV**	**39,95**
Comanche 3	**DV**	**77,95**
Command & Conquer 1 SVGA	DV	87,95
Command & Conquer 1 Mission	DV	27,95
Command & Conquer 2	DV	87,95
Command & Conquer 2 Level-CD:		
Der Gegenangriff	**DV**	**27,95**
C. & C. 2 Level, Patches u.v.m.	DV	24,95
Conquest Earth	**DV**	**84,95**
Creatures (Win 95)	DV	69,95
Creatures Zusatz-CD	**DV**	**19,95**
D.O.G.	DV	64,95
Daggerfall	**EV**	**64,95**
Dark Reign (Win 95) *	DV	84,95
Das Schwarze Auge 3	DV	36,95
Demonworld (Win 95)	**DV**	**69,95**
Der Industriegigant (Win 95)	**DV**	**74,95**
Diablo (Win 95)	DA	79,95
Diablo Zusatz-CD	**DA**	**19,95**
Die Fugger 2	DV	52,95
Die Siedler 2	**DV**	**67,95**
Die Siedler 2 Mission CD	**DV**	**29,95**
Die Siedler 2 - Übersiedler	**DV**	**19,95**
Dominion (Win 95)	**DV**	**79,95**
Down in the Dumps	DV	37,95
Dungeon Keeper	**DV**	**77,95**
Dungeon Keeper	**EV**	**86,95**

CD-ROM

Earth 2140	**DV**	**37,95**
Earth 2140 Mission Pack 1	**DV**	**24,95**
Earthworm Jim 1+2	DV	39,95
Ecstatica 2	**DV**	**79,95**
Elisabeth I.	DV	69,95
Extreme Assault	**DV**	**69,95**
F-16 Fighting Falcon	**DA**	**66,95**
FIFA Soccer '97	DV	64,95
FIFA Soccer Manager	**DV**	**69,95**
Floyd (Win 95) *	DV	74,95
Forgotten Realms Archives	**EV**	**86,95**
(Sammlung alter SSI-Klassiker)		
Formel 1	DV	89,95
Formula 1 Grand Prix 2	DV	89,95
Formel 1 Grand Prix 2 Add-Ons	**DV**	**19,95**
Formel 1 GP 2 Fahrertraining	**DV**	**24,95**
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack	**DV**	**26,95**
Formula Karts (Win 95)	DA	69,95
Gabriel Knight 2 & Phantasm. 1	DV	89,95
Guts 'n' Garters	DV	72,95
Hattrick! Wins (Win 95) *	DV	69,95
Heroes of Might & Magic 2	**EV**	**84,95**
Heroes of Might & Magic 2 Zusatz-CD	**EV**	**66,95**
Heroes of Might & Magic 2	**DV**	**69,95**
Holiday Island	DV	74,95
Holiday Island Zusatz-CD	DV	22,95
iF-22	**EV**	**89,95**
Imperium Galactica	DA	77,95
Independence Day (Win 95)	DV	59,95
Interstate '76 (Win 95)	DV	74,95
Jagged Alliance 2	**DV**	**74,95**
Jetfighter 3	**DV**	**77,95**
KKND - Krush, Kill and Destroy	DV	64,95
Last Express	DV	79,95
Little Big Adventure 2	**DV**	**77,95**
Lords of the Realm 2	DV	82,95
Lords of the Realm 2 Zusatz-CD	**DV**	**22,95**
Lost Vikings 2	DV	66,95
Mad TV 2	**DV**	**49,95**
Magic - Die Zusammenkunft	DV	74,95

CD-ROM

Master of Orion 2	**DV**	**74,95**
Megapak 7	DA	82,95
Moto Racer	**DV**	**77,95**
NBA Live '97	**DV**	**64,95**
Need for Speed 2	**DV**	**77,95**
Nemesis - Wizardry	DV	74,95
NHL Hockey '97	DV	64,95
Outlaws	**DA**	**77,95**
Pandemonium!	**DV**	**74,95**
PGA Tour Pro (Win 95)	DV	69,95
Premier Manager 97	EV	54,95
Privateer 2	**DV**	**59,95**
Pro Pinball - Timeshock!	**DA**	**69,95**
Rebel Assault 2	DV	46,95
Redneck Rampage	DA	76,95
Resident Evil *	**DV**	**74,95**
Schleichfahrt	**DV**	**36,95**
Sega Worldwide Soccer	**DV**	**74,95**
Sherlock Holmes 2	DV	77,95
Silent Hunter	DV	42,95
Silent Hunter Zusatz-CD	**DV**	**29,95**
Sim City 2000 Collection	DV	89,95
Sim Copter (Win 95)	DV	74,95
Sonic & Knuckles Collection (W95)	DV	54,95
Star Trek Generations	**DV**	**79,95**
Star Trek Starfleet Academy	**DV**	**V.mö.**
Steel Panthers 2	DV	42,95
Super Bubsy (Win 95)	DA	37,95
TFX: EF2000 Zusatz-CD	DV	36,95
Theme Hospital	**DV**	**77,95**
TIE Fighter Deluxe Edition	DV	46,95
Vermeer	**DV**	**57,95**
Wages of War	EV	54,95
Warcraft 2 Exklusiv-Edition	DV	86,95
WET	**DV**	**77,95**
Wing Commander 4	DV	59,95
Wing Commander Kilrathi Saga	**EV**	**84,95**
(WC 1-3 in Deluxe-Fassung!)		
X-COM 2 - Apocalypse	**DV**	**79,95**
X Wing Edition	DV	32,95
X Wing vs. TIE Fighter	DA	74,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,90 DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 180,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt

Blücherstr. 24
46397 Bocholt

✆ (02871) 183088, 180637, 8631 o. 185443

Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 + 18 54 43 • Fax: 0 28 71 / 86 31

Dragon Dice • Strategie

WÜRFELSPIELE

Drachen Würfel? Nie gehört! Dabei handelt es sich um ein exotisches Würfelspiel von TSR, das angeblich in den USA eine große Fangemeinde vorweisen kann. Was liegt also näher, als zu diesem zusammengewürfelten Fantasy-Gesellschaftsspiel, ähnlich wie bei Magic: The Gathering, eine Konvertierung am PC zu entwickeln?



Zu den fünf Elementen gibt es jeweils fünf Zaubersprüche. Der mächtigste Zauber beschwört einen starken Drachen.



Der Fantasy-Bestandteil kommt in Dragon Dice ziemlich kurz, auch wenn sich überall rote, grüne und blaue Drachen tummeln.

Interplay hat sich alle wichtigen TSR-Lizenzen gesichert. Schon bei AD&D und somit in den Forgotten Realms wird mit allerlei außergewöhnlichen Würfelformen hantiert. In der neuesten Kreation "Dragon Dice" ist es gang und gäbe, daß die kleinen Zufallsgeneratoren unterschiedlichster Farbe und selbstverständlich nie mit eins bis sechs beziffert sind. Merkwürdige Symbole zieren die Seiten der Würfel. Daraus erwächst ein recht lustiges Spiel, das auf eine gewisse Art Magic: The Gathering ähnelt. Anstelle der Kartensets tragen die Spieler eben Beutel mit Würfeln bei sich. Konzentriert man sich beim Kartenspiel auf die sechs Magiearten, sind es bei Dragon Dice fünf verschiedene Elemente, aus denen vier unterschiedliche Rassen erwachsen. Korallelfen, Zwerge, Goblins und Lavaelfen bekriegen sich. Stärkstes Kampfmittel und Namenspate im Spiel sind beschworene Drachen.



Jede Runde dürfen neue Einheiten in die Armee übernommen werden. Den Großteil des Spiels bewegt man sich in dieser Darstellung.

Alea iacta est

Die Würfel sind gefallen. In den USA werden schon Turniere nach dem komplexen Regelwerk ausgetragen. Hierzulande ist Dragon Dice größtenteils unbekannt. Kein Problem, denn das Computerspiel enthält natürlich auch eine Kampagne, die man alleine gegen den Computer spielt. Als Anführer einer der vier Rassen soll die Herrschaft übernommen werden. Dragon Dice entpuppt sich als knallhartes Strategiespiel nach ziemlich abstrakten Regeln. Außerdem darf der relativ schwerwiegende Glücksfaktor nicht vergessen werden. In einer Auflösung von 640x480 läßt man seine Truppen vorrücken und zaubern. Passend zum Geschehen wird das ganze von Soundeffekten untermalt.

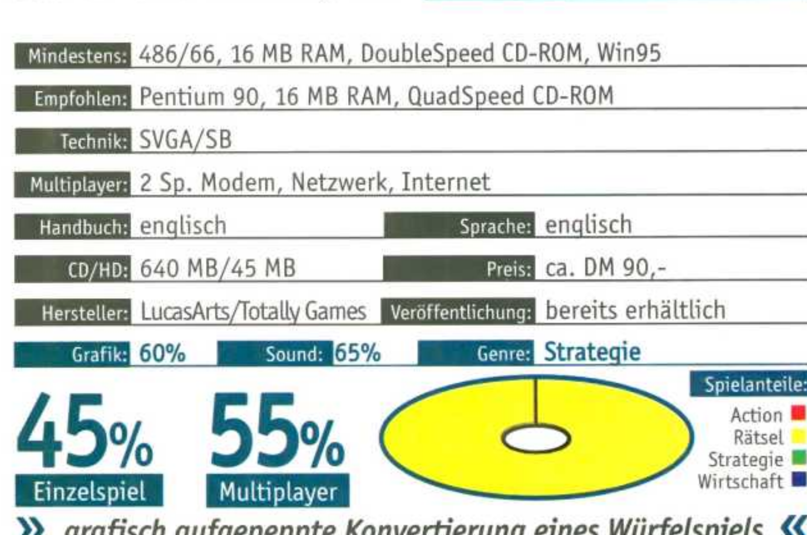
Alexander Geltenpoth ■

KOMMENTAR

» Fans von Dragon Dice in Deutschland müssen nicht mehr verzweifelt nach Mitspielern suchen, denn die KI wird etliche spannende Gefechte garantieren. Wer also Dragon Dice gerne spielt, sollte sich das Computerspiel unbedingt zulegen. Außerdem ermöglicht das Programm Spiele über das Internet, wo man etliche Mitspieler finden dürfte. Allen anderen rate ich vom Kauf ab. Das Spiel ist eine Wissenschaft für sich und extrem abstrakt. «



Die Hauptkarte und das Spielbrett von Dragon Dice. Die meisten Gefechte werden auf dem mittleren Feld ausgetragen.



Mindestens:	486/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	2 Sp. Modem, Netzwerk, Internet
Handbuch:	englisch
Sprache:	englisch
CD/HD:	640 MB/45 MB
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	LucasArts/Totally Games
Veröffentlichung:	bereits erhältlich
Grafik:	60%
Sound:	65%
Genre:	Strategie

45% Einzelspiel

55% Multiplayer

» grafisch aufgepeppte Konvertierung eines Würfelspiels «

D.O.G.

Reinmarschieren, per elektronischem Handabdruck bezahlen und dann via HighTech direkt in die virtuellen Actionwelten beamen lassen.



Als Standbild ein guter Eindruck, doch die ruckelige Voxel-Engine in der Bewegung macht ein exaktes Steuern fast unmöglich.

So soll die Spielhalle der Zukunft aussehen. Vor diesem Hintergrund inszeniert Greenwood mit D.O.G. ein Baller- und Rennspiel für Steuerungskünstler. In der Rolle des virtuellen Alter ego bestehen die 49 Missionsziele meist darin, alle Gegner, zuweilen auch unter Zeitdruck, auszuschalten. In erster Linie geschieht dies im Cockpit drei verschiedener Fahrzeuge, die, inkl. Upgrades, mit bis zu 15 verschiedenen Waffen ausgestattet werden können. Wird das Vehikel zu Klump geschossen, geht es zu Fuß weiter, bis man den fahrbaren Untersatz eines Gegners akquirieren kann. Via Power-Up können Mensch und Maschine aufgepeppt sowie Waffensysteme ausgebaut werden. Zwei Kameraperspektiven sollen für ausreichend Überblick sorgen, aber viele Grafikeffekte wie Staub- oder Wasserfontänen, Bäume oder Explosionsartikel grenzen die freie Sicht zu sehr ein. So austauschbar die Action-Zutaten klingen, so fade ist auch das fertige Menü. Schlußendlich erhält der eintönige Spielablauf durch die lahme, ruckelige Voxel-Engine und die daraus resultierende indiskutable Steuerung den Dolchstoß. Lediglich der harte Rocksoundtrack zählt bei D.O.G. zu den Pluspunkten.

Christian Müller

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB Ram, Double-Speed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SVGA/SB, CD-Audio, MMX		
Multiplayer:	4 Sp.-Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	154 MB/100 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Greenwood	Veröffentlichung:	erhältlich

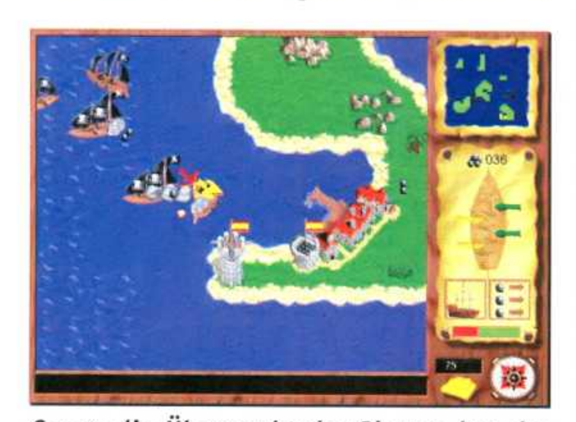
Grafik: 45% Sound: 66% Genre: Action Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

45% Einzelspiel 46% Multiplayer

» Ambitioniert, aber ein technischer Rohrkrepierer «

Seafight

Pirates! war ein Meilenstein der Computerspiele. Mit nur einer kleinen Facette dieses Oldies befaßt sich Seafight: der Seeschlacht.



Gegen die Übermacht der Piraten hat das spanische Schiff keine Chance.

Franzosen, Engländer, Spanier und Piraten liegen sich in den Haaren. Jede der Parteien will ein Stückchen vom karibischen Kuchen. Für eine der vier Gruppierungen laden Sie also die Kanonen und versenken feindliche Schiffe. Nach einem kurzen Missionbriefing ziehen Sie mit Ihrer Flotte in die Schlacht. In den ersten Levels werden Sie lediglich mit einer kleinen, aber wendigen Nußschale betraut. Mit den Tasten 1-5 wird der Anker geworfen oder mehr Segel für schnellere Fahrt gesetzt, mit der Maus die Richtung bestimmt. Jedes Schiff muß einzeln in Echtzeit befohlen werden. Ohne Anweisung reagieren die eigenen Flottenteile gar nicht, d. h. im Falle eines Angriffs lassen sie sich auch widerstandslos versenken. Die Folge ist extreme Hektik, da weder eine Pausetaste existiert noch die Spielgeschwindigkeit verändert werden kann. Außerdem gibt es keine Möglichkeit, Spielstände anzulegen, sondern es wurde ein Paßwortsystem benutzt. Letztes Manko ist der fehlende Multiplayer-Modus, ansonsten hätte Seafight ein wirklich gutes Spiel werden können.

Alexander Geltenpoth

Mindestens:	P90, 16 MB RAM, 2 MB Grafikkarte, DoubleSp.-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	43 MB/0 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Trinode	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 69% Sound: 54% Genre: Action Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

50% Einzelspiel - Multiplayer

» Gute Ansätze, aber leider schlecht ausgeführt «

Evidence

Was haben die unsauberen Machenschaften eines Kandidaten für das Amt des Bürgermeisters mit dem Tod einer TV-Reporterin zu tun?



Immer wenn Dan seine Wohnung verläßt, sieht er den gleichen Zug und das gleiche Auto vorbeifahren.

Als Journalist Dan Singer dürfen Sie die mysteriösen Zusammenhänge aufdecken. Sarah Hopkins, Mitarbeiterin des Fernsehsenders Channel Z, scheint bei ihren Recherchen auf brisantes Material gestoßen zu sein und bittet ihren Ex-Freund Dan, schnell zu ihr zu kommen, da sie Gefahr wittert. Als Dan bei Sarah eintrifft, ist diese bereits tot, und der Reporter gerät aus unerfindlichen Gründen selbst in Mordverdacht. Natürlich liegt ihm daran, seine Unschuld zu beweisen, und deshalb beschließt er, auf eigene Faust Sarahs Mörder zu jagen. Dabei geschehen seltsame Dinge: Dan wird beispielsweise schon ganz am Anfang zweimal hintereinander ins Polizeipräsidium zitiert, um ein- und dasselbe Verhör über sich ergehen zu lassen. Die Handlung spielt sich vor einer stimmungsvollen, vorgerenderten Großstadtkulisse ab, und die Animationen der Spielfiguren hinterlassen einen recht flüssigen, „natürlichen" Eindruck. Immer wieder unterbrechen kurze FMV-Sequenzen den Spielverlauf, um den Fortgang des Geschehens zu illustrieren – leider wiederholen sich diese so oft, daß sie der Handlung einen Teil ihrer Dynamik rauben.

Herbert Aichinger

Mindestens:	486DX4/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeropt.		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	557 MB/20 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	BMG Int.	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 78% Sound: 77% Genre: Adventure Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

62% Einzelspiel - Multiplayer

» Filmschnipsel mit logischen Ungereimtheiten «

SPIELERFORUM

WERDEN SIE EIN INDUSTRIEGIGANT

JoWood Productions aus Österreich zeigt mit der Wirtschaftssimulation Der Industriegigant, daß amerikanische Maßstäbe auch in Europa zählen. Führen Sie als Jungmanager ein Unternehmen zum größten Erfolg und beweisen Sie uns Ihre unternehmerischen Fähigkeiten.

DER PREIS

JoWooD Productions

Wer am Ende des Wettbewerbs die höchste Wertung für sich beanspruchen kann, erhält als Gewinn ein WOCHENENDE IN WIEN inklusive Taschengeld im Wert von DM 2000,-. Bescheren Sie Ihrer Industrie einen Aufschwung und beweisen Sie uns Ihre Fähigkeiten als Leiter eines Finanzimperiums.



Aufgrund der äußerst zahlreichen Möglichkeiten, ein Unternehmen zu führen, gibt es auch große Unterschiede, mit einem Unternehmen Erfolge für sich zu verbuchen. In unserer Mission stellen wir Ihnen 20 Jahre Zeit zur Verfügung, in denen Sie als Manager eines Multikonzerns versuchen müssen, Ihr Unternehmen zu einem größtmöglichen finanziellen Erfolg zu führen. Ob Sie nun versuchen, durch Werbung, durch die Erschließung neuer Märkte oder durch andere Maßnahmen Ihr Unternehmen zu sanieren, bleibt Ihnen überlassen, was zählt, ist der Erfolg. Errichten Sie ein funktionierendes Wirtschaftssystem. Damit es nicht zu einfach für Sie wird, haben wir eine vorgegebene Ausgangssituation auf unserer Cover CD-ROM. Es liegt nun an Ihnen, das Beste aus dieser Situation zu machen.

In der Rubrik Spielerforum der CD-ROM finden Sie die besten Jungmanager.

Der Spiel-Modus

Auf der Cover CD-Rom finden Sie in der File area unter Tools die Wettbewerbsversion zum Industriegiganten. Installieren Sie diese Version unter Win95 auf Ihre Festplatte und starten Sie das Spiel Der Industriegigant. Unter IG-Wettbewerb finden Sie dann unsere Mission. Spielen Sie diese bis zum Ende und notieren sie den erzielten Firmenwert zusammen mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift auf einer Diskette. Nun kopieren sie von Ihrer Festplatte die Punkte.dat auf die Diskette und senden diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Adresse.

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für diesen Wettbewerb ist dieses Mal schon der 23.09.97. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und der Firmenwert vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Computec Verlag
Redaktion PC Action
Kennwort:
Spielerforum – Industriegigant
Roonstraße 21
90429 Nürnberg



Endstand X-Wing vs. TIE Fighter

	TOTAL SCORE
1. Maik Rutkewitz, Löwenstein	2.020.520
2. Birger Brunswiek, Hamburg	1.274.827
3. Thomas Kreuzer, Maintal	435.009
4. Stefan Walter, Hildesheim	391.840
5. Stefan Fischer, Döverden-Wahn.	179160

Endstand C&C - Alarmstufe Rot



	GESAMT
1. Markus A. Degen, Ammweiler	1.045.786 Punkte
2. Eric Förster, Mönchengladbach	440.207 Punkte
3. Patrick Stoia, Hagen	340.611 Punkte
4. Viktor Pahl, Redensburg	333.031 Punkte
5. Micheal Kloppenborg, Kusel	330.323 Punkte



Endstand Formel 1-WM

Brasilien, Interlagos

	RENNERGEBNIS
1. Dirk Rübsam, Deesen	1:11.845
2. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:11.996
3. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:12.048
4. Daniel Federauer, München	1:12.212
5. Hans-Jürgen Dupp, Maintal	1:12.294
6. Janusz Nawrat, Steinach	1:12.503

Pacific, Aida

1. Dirk Rübsam, Deesen	1:06.703
2. Aloys Gremme, Ibbenbüren	1:06.863
3. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:06.957
4. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:07.361
5. Hans-Jürgen Dupp, Maintal	1:07.560
6. Oliver Traeger, Hatten	1:07.588

San Marino, Imola

1. Daniel Federauer, München	1:16.757
2. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:17.154
3. Dirk Rübsam, Deesen	1:17.178
4. Aloys Gremme, Ibbenbüren	1:17.444
5. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:17.459
6. Stefan Breunig, Eppstein	1:17.576

Monaco

1. Aloys Gremme, Ibbenbüren	1:13.263
2. Dirk Rübsam, Deesen	1:13.386
3. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:13.478
4. Daniel Federauer, München	1:13.520
5. Stefan Breunig, Eppstein	1:13.570
6. Oliver Traeger, Hatten	1:13.774

Spanien, Barcelona

1. Dirk Rübsam, Deesen	1:16.248
2. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:16.609
3. Daniel Federauer, München	1:16.849
4. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:16.927
5. Stefan Breunig, Eppstein	1:16.935
6. Aloys Gremme, Ibbenbüren	1:17.235

Kanada, Gilles Villeneuve

1. Dirk Rübsam, Deesen	1:17.145
2. Daniel Federauer, München	1:17.369
3. Aloys Gremme, Ibbenbüren	1:17.974
4. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:18.025
5. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:18.048
6. Jörg Vosse, Kerpen	1:18.124

Frankreich, Magny Cours

1. Dirk Rübsam, Deesen	1:12.639
2. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:12.763
3. Aloys Gremme, Ibbenbüren	1:12.898
4. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:13.003
5. Oliver Traeger, Hatten	1:13.169
6. Stefan Breunig, Eppstein	1:13.257

England, Silverstone

1. Dirk Rübsam, Deesen	1:20.729
2. Aloys Gremme, Ibbenbüren	1:20.736
3. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:20.813
4. Stefan Breunig, Eppstein	1:20.863
5. Janusz Nawrat, Steinach	1:20.986
6. Daniel Federauer, München	1:21.138

Deutschland, Hockenheim

	RENNERGEBNIS
1. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:37.965
2. Dirk Rübsam, Deesen	1:38.298
3. Daniel Federauer, München	1:38.730
4. Jörg Vosse, Kerpen	1:38.804
5. Hans-Jürgen Dupp, Maintal	1:38.857
6. Stefan Breunig, Eppstein	1:38.883

Ungarn, Hungaroring

1. Dirk Rübsam, Deesen	1:13.457
2. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:13.690
3. Daniel Federauer, München	1:14.022
4. Stefan Breunig, Eppstein	1:14.119
5. Aloys Gremme, Ibbenbüren	1:14.234
6. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:14.540

Belgien, Spa

1. Aloys Gremme, Ibbenbüren	1:43.769
2. Daniel Federauer, München	1:44.048
3. Dirk Rübsam, Deesen	1:44.824
4. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:45.189
5. Stefan Breunig, Eppstein	1:45.412
6. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:45.412

Italien, Monza

1. Aloys Gremme, Ibbenbüren	1:19.465
2. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:19.835
3. Daniel Federauer, München	1:19.873
4. Dirk Rübsam, Deesen	1:19.888
5. Oliver Traeger, Hatten	1:20.027
6. Achim Recken, Ibbenbüren	1:20.035

Portugal, Estoril

1. Aloys Gremme, Ibbenbüren	1:15.448
2. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:15.651
3. Stefan Breunig, Eppstein	1:16.237
4. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:16.612
5. Daniel Federauer, München	1:16.779
6. Oliver Traeger, Hatten	1:16.970

Europa, Jerez

1. Dirk Rübsam, Deesen	1:17.992
2. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:18.405
3. Stefan Breunig, Eppstein	1:18.464
4. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:18.690
5. Daniel Federauer, München	1:18.747
6. Hans-Jürgen Dupp, Maintal	1:18.877

Japan, Suzuka

1. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:31.016
2. Daniel Federauer, München	1:31.134
3. Dirk Rübsam, Deesen	1:31.295
4. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:31.605
5. Stefan Breunig, Eppstein	1:31.948
6. Serdar Alas, Bremen	1:32.418

Adelaide, Australien

1. Dirk Rübsam, Deesen	1:10.280
2. Stefan Breunig, Eppstein	1:10.965
3. Aloys Gremme, Ibbenbüren	1:11.085
4. Oliver Kaiser, Bad Friedrichshall	1:11.116
5. Thomas Kimmich, Lackendorf	1:11.306
6. Oliver Traeger, Hatten	1:11.384

Endstand:

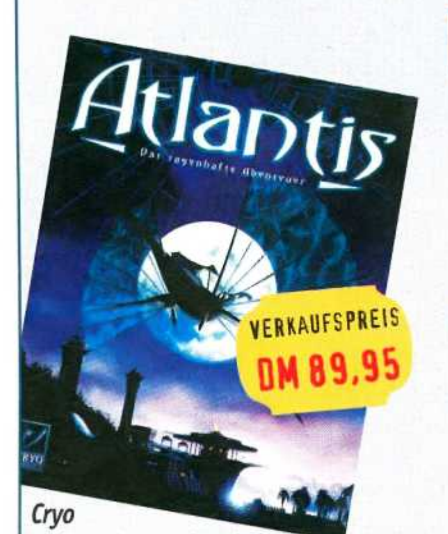
1.	DIRK RÜBSAM, DEESEN	117 PUNKTE
2.	ALOYS GREMME, IBBENBÜREN	70 PUNKTE
3.	THOMAS KIMMICH, LACKENDORF	63 PUNKTE

Zwischenstand Industrie Gigant

	TOTAL SCORE
1. Steve Müller, Weimar	992.953.963
2. Alexander Fürst, Dortmund	230.832.410
3. Stephan Schikowski, Thalhausen	143.263.639
4. Mirko Lehmann, Berlin	137.625.962
5. Micheal Müller, Lünen	103.909.554
6. Hendrik Breitkreuz, Berlin	91.277.421
7. Thomas Jäger, Lüdenscheid	77.744.246

Die Gewinner der einzelnen Wettbewerbe werden von uns schriftlich benachrichtigt

TOP TWENTY CD-ROM SPIELE



Cryo präsentiert mit viel Enthusiasmus, großem Stilgefühl und enormem technischen Know-how ein phantastisches Adventure auf dem sagenumwobenen Verlorenen Kontinent.



Brøderbunds Krimistory im legendären Orient-Express steht in der Tradition von Agatha Christie und Sir Arthur Conan Doyle und fällt durch seine Art Noveau-Optik ins Auge. Kein Adventure von der Stange.

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	Neu	Dungeon Keeper	Bullfrog/EA
2	(1)	C&C 2: Gegenangriff	Westwood/Virgin
3	(2)	Earth 2140	Topware
4	(6)	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin
5	(7)	Need for Speed 2	Electronic Arts
6	(8)	Grand Prix 2	MicroProse
7	Neu	Der Industriegigant	JoWood
8	(3)	Comanche 3	Novalogic
9	(19)	Atlantis	Cryo Interactive
10	Neu	FIFA Soccer Manager	Electronic Arts
11	(10)	Diablo	Blizzard Entertainment
12	(12)	Outlaws	LucasArts
13	(5)	X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts
14	(14)	Siedler 2 + Mission CD	Blue Byte
15	(4)	Star Trek Generations	MicroProse
16	Neu	The Last Express	Brøderbund
17	(13)	Extreme Assault	Blue Byte
18	Neu	FIFA 97	Electronic Arts
19	Neu	Gene Machine	Vic Tokai/Bullfrog
20	(11)	Theme Hospital	Bullfrog/EA

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN (in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure:
- Baphomet's Fluch ....Virgin
- Das Rätsel des Master Lu....Sanctuary Woods
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis ...LucasArts
- Normality ....Gremlin
- Simon the Sorcerer 2 ...Adventure Soft

Wirtschaftssimulation:
- Bundesliga Manager Hattrick ....Software 2000
- Capitalism ....Software 2000
- Elisabeth I. ....Ascon
- Hattrick ....Ikarion
- Theme Park ....Bullfrog

Action:
- MDK..............Shiny Entertainment
- Outlaws ....LucasArts
- Privateer - The Darkening...........Origin
- Schleichfahrt.................Blue Byte
- Tomb Raider ....Eidos
- Virtua Fighter PC ....Sega

Strategie:
- Civilization 2................MicroProse
- C & C 2: Alarmstufe Rot ......Westwood
- Dungeon Keeper................Bullfrog
- MAX..............................Interplay
- Master of Orion 2..........MicroProse
- Z ....Bitmap Brothers

Simulation:
- Comanche 3 ....Novalogic
- F1 Grand Prix 2............ MicroProse
- Flight Unlimited ....Looking Glass
- Hexagon Kartell ....Ascaron
- TFX Eurofighter 2000 ....Ocean

Sport:
- FIFA Soccer '97........Electronic Arts
- Links LS...........................Access
- NBA Live '97 ....Electronic Arts
- NHL 97 ....Electronic Arts
- Virtual Pool....................Interplay

Rollenspiel:
- Diablo ....Blizzard
- DSA3 - Schatten über Riva...........Attic
- Lands of Lore ....Westwood
- Ultima Underworld 2 ....Origin
- Wizardry 7 ....Sir Tech

Rennspiele:
- Formel 1........................Psygnosis
- Have a NICE Day..........Magic Bytes
- Moto Racer.............Electronic Arts
- Sega Rally ....Sega
- POD ....Ubi Soft

INSERENTENVERZEICHNIS
PC ACTION 9/97



OASIS VON INNEN



Britisch bis hin zur Gitarre: Oasis-Songwriter Noel Gallagher will und kann seine Herkunft nicht verleugnen

ILPO MUSTO

Ist ihr dauernder Krach am Ende bloß cleveres Kalkül? Bei Noel & Liam Gallagher war man sich da bisher nicht so sicher. Bald aber gibt ein Buch die ganze Geschichte der Gebrüder Grimmig preis. Das spannendste Kapitel kann man schon jetzt lesen. Natürlich in...

musikexpress SOUNDS

JETZT AM KIOSK

FÜR 8,90 MARK MIT CD!

AUF DER CD IM HEFT:

U2 mit 'Discothèque'
Mouse On Mars
16 Horsepower
Neneh Cherry
U.F.O.
sowie 12 weitere Top-Acts

musikexpress SOUNDS **Das Heft zum Hören**

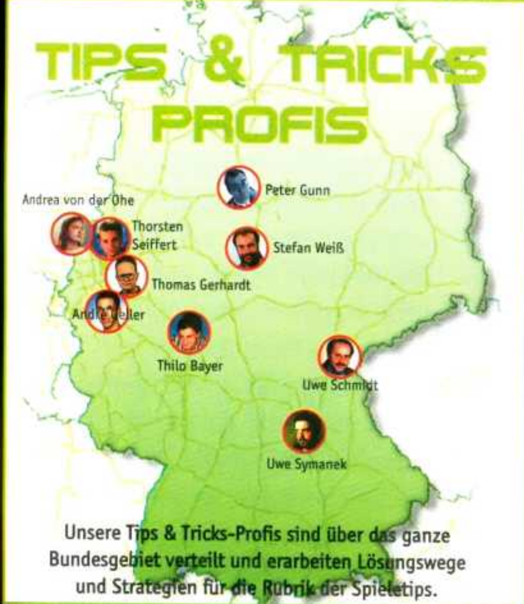
PC ACTION

SPIELETIPS

PRÄSENTIERT VON

Spieletips

Kurztips



Unsere Tips & Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

Dungeon Keeper 96

Lange hat es gedauert, doch endlich hielt das Böse seinen triumphalen Einzug auf die Monitore. Mit Dungeon Keeper gelang Bullfrog einmal mehr das „etwas andere" Computerspiel. Wie Sie Ihre Monsterhorden am effektivsten unter Kontrolle bringen, erfahren Sie in unserem ausführlichen Tutorial vom Strategieexperten Uwe Symanek.

S4-TM

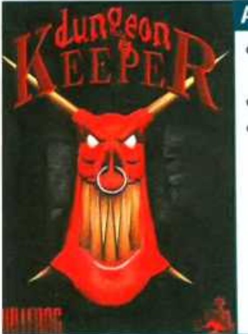
124 Der Industrie-Gigant

Der Industriegigant der österreichischen Newcomer JoWood Design verbindet ein funktionierendes Wirtschaftssystem mit ansprechender 3D-Grafik und verkehrstechnischen Planungsanforderungen. Mit Hans Schilcher konnte PC Action exklusiv den Hauptprogrammierer für ausführliche Tips & Tricks verpflichten.

X·COM

106 X-COM: Apocalypse

Echtzeit- oder Rundenkampf? Egal, denn der dritte Teil der X-COM-Serie von MicroProse läßt Ihnen alle Möglichkeiten offen. Da auch der Schwierigkeitsgrad des Strategicals deutlich angezogen wurde, dürfte Ihnen unsere Lösungshilfe gerade recht kommen. Ab Seite 106 geht's den Aliens an den Kragen.



Auf einen Blick:
- Auf was ist zu achten?
- Wie gewinnt man?
- Also, wie packen wir´s an?

DUNGEON KEEPER

Der so lange angekündigte Knüller von Bullfrog ist endlich vollendet! Nun können diejenigen unter Ihnen, deren Herz insgeheim schon immer für die Mächte des Bösen schlug, den goldgierigen und ruhmsüchtgen Recken endlich einmal zeigen, wie es aussieht, wenn ein Dungeon professionell geführt wird.

Beginnen Sie ruhig mit dem vorbildlich gestalteten Tutorial, welches Sie über die ersten Levels hinweg langsam und nachvollziehbar in die spezielle Kunst des Dungeon-Managements einführt, vieles ist dann später wesentlich einfacher zu verstehen. Zusätzlich sei gleich hier deutlich auf das ebenso gelungene Handbuch hingewiesen, das (fast) keine Fragen offen läßt und anschaulich über alle relevanten Sachverhalte informiert. Benutzen Sie es als Nachschlagewerk, da viele Features, Monster und Helden erst spät ins Spiel kommen.

Auf was ist zu achten?

Was braucht so ein Monster, um glücklich zu sein? Das hängt zwar in vielen Punkten vom Typ ab, einiges haben jedoch alle gemeinsam: Sie wollen (fr?)essen, schlafen und für ihre Bemühungen entlohnt werden – in Gold, versteht sich. Um jedoch eine möglichst große Vielfalt von Kreaturen zu erreichen, die Ihre Höhlen besiedeln, brauchen Sie die verschiedensten Räumlichkeiten, da die meisten der Höllenwesen außer ihren Grundbedürfnissen noch spezielle Ansprüche haben. Auch hier sagt Ihnen das Handbuch genau, was Sie brauchen, damit diese oder jene Kreatur überhaupt erst zu Ihnen kommt. Damit aber nicht genug: Wenn erst einmal einige dieser Wesen ihre Zelte bei Ihnen aufgeschlagen haben, sind Sie zusätzlich gefordert – die Kerlchen wollen bei Laune gehalten werden! Wenn auch zu Beginn ausreichend Wohnraum („lair") zur Verfügung steht, kann mit wachsendem Monsterbestand sehr schnell eine drangvolle Enge entstehen. Und plötzlich ist der Teufel los: Die Biester gehen aufeinander los, oder sie sind beleidigt („annoyed") und desertieren. Haben Sie hier Abhilfe geschaffen, stehen Sie vielleicht schnell vor dem nächsten Problem: Ihr Hühnerstall („hatchery"), in dem bis vor kurzem noch zahlreiche Küken im Boden scharrten, ist leergefressen. Die Kreaturen sind wieder „annoyed" und verhungern nach kurzer Zeit. Aber keine Angst: Sie werden rechtzeitig durch den „Sprecher" darauf aufmerksam gemacht und können dann neue Räume errichten. Außerdem steht Ihnen mit dem „defensiven Computerassistenten" ein Ratgeber zur Verfügung, der Ihnen solche Routinearbeiten abnimmt. Speichern Sie ab, schauen Sie, was er macht, folgen Sie seinem Vorschlag oder laden Sie das Spiel neu. Dieser Assistent springt übrigens auch ein, wenn Sie angegriffen werden: Er wirft Ihre Truppen ins Getümmel, aktiviert den Spruch „call to arms" und verwendet, je nachdem, wieviel Geld Sie haben, auch andere Offensivzauber. Aber Vorsicht: Er setzt seine Prioritäten so, daß der Angriff abgewehrt wird, und achtet dabei wenig aufs Geld. Speichern Sie also auf alle Fälle, bevor Sie sich nach gewonnenem Kampf am Rande des Ruins wiederfinden. Trotz aller Hektik, die immer wieder entsteht, werden Sie bei wich-





Das Ergebnis einer erfolgreichen Verseuchung der gegnerischen Truppen: Der Dungeon ist schon fast ausgestorben, die wenigen, die noch leben, sind auch schon so gut wie Schnee von gestern und augenblicklich nur noch zu faul zum Umfallen.

tigen Ereignissen oder bevorstehenden Engpässen durch das Spiel selbst angeleitet. Sie können sich also während der ganzen Zeit an dem Treiben ergötzen und sich auf die wichtigen Arbeiten eines versierten Managers konzentrieren.

Wie gewinnt man?

Es gibt nur zwei Möglichkeiten: Entweder gewinnen Sie irgendwie oder Sie gewinnen „schön", gewinnen tun Sie aber auf alle Fälle. Mit „irgendwie" ist gemeint, daß Sie Masse aufbauen und, ungeachtet irgendwelcher Verluste, die Schlachten mit brutaler Gewalt für sich entscheiden. Unter „schön" ist zu verstehen, daß es auch Wege gibt, die zwar etwas umständlicher und womöglich schwieriger sind, jedoch deutlich mehr Spaß machen. Was soll's? Masse können Sie in so vielen sogenannten Strategiespielen aufbauen, bei diesem Spiel sollten Sie, so weit dies möglich ist, doch bitte „schön" gewinnen!

Also, wie packen wir's an?

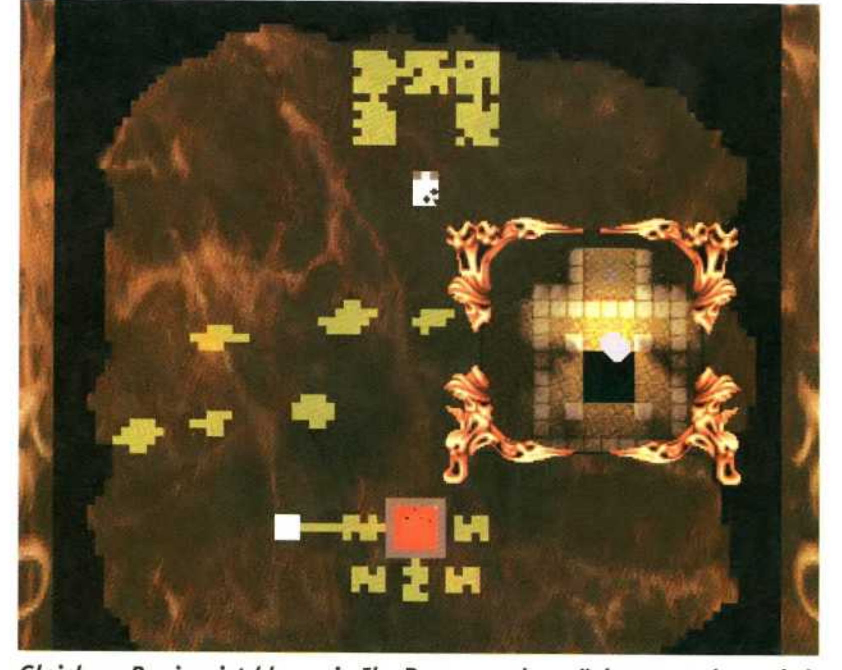
Sie starten regelmäßig mit einigen Imps und ein wenig Gold. Drücken Sie sofort den Pauseknopf („P") und werfen einen langen Blick auf die Karte. Schauen Sie sich alle Goldadern genau an, denn oft liegt ein Edelsteinvorkommen, dezent violett eingefärbt, in durchaus erreichbarer Nähe. Suchen Sie als nächstes ein Tor, das ebenfalls ziemlich in der Nähe liegt. Die weitab liegenden gehören meist dem Feind, dem Sie jetzt natürlich noch nicht begegnen sollten. Wenn Sie sich entschieden haben, welche Goldader Sie zunächst angraben, schauen Sie nochmal auf Ihren Vorrat: Reicht dieser, um erst mal einige wichtige Räume einzurichten (Bücherei, Wohnraum, Hühnerstall)? Wenn ja, tun Sie das, denn dann können einige „Warlocks" schon mit der Forschung beginnen, während Sie die weiteren Maßnahmen planen. Ihre Schatzkammer sollte dort sein, wo das Gold ist, damit der Transport nicht viel Zeit in Anspruch nimmt. Sie können erst darüber verfügen, wenn es von den Imps in der Kammer abgelegt wurde. Das trifft erst recht zu, wenn Sie „gems" gefunden haben: Bauen Sie dann die Schatzkammer darum herum. Im späteren Verlauf können Sie eine weitere Schatzkammer in zentraler Lage errichten, damit Ihre Monster nicht zu lange herumirren müssen, wenn sie sich am Zahltag ihr Salär abholen. TIP: Geben Sie Ihren Imps immer genug Zeit, um die Wände von frisch ausgehobenen Schächten zu befestigen, solange das möglich ist! Werfen Sie sie notfalls mit Ihrer allmächtigen Hand an unbefestigte Stellen. Geben Sie aus diesem Grunde nicht zu viele Grabungsaufträge auf einmal, besonders dann nicht, wenn Helden herumwühlen! Wenn Sie genug Gold beisammenhaben, errichten Sie die nächsten Räume, die zur Verfügung stehen, damit



Trotz seiner überragenden Fähigkeiten ist der Reaper sehr bescheiden, was seinen Platzbedarf betrifft. Allerdings mag er es nicht, wenn ihm andere zu nahe kommen, weshalb Sie am besten irgendeine Ecke für ihn alleine reservieren.



Der Horned Reaper entwickelt zwar "nur" drei Waffen, kann damit aber entsetzliche Gemetzel anrichten.



Gleich zu Beginn ist klar, wie Ihr Dungeon demnächst aussehen wird, da die Orte, an denen jetzt die Goldadern sind, nach deren Abbau schöne, große Räume ergeben.



Auf einen Blick:
- **Die Räume**



weitere Monster zu Ihnen stoßen. Da Ihre Imps klare Prioritäten setzen, sollten Sie dann die Goldadern oder Edelsteine „entmarkieren". Da die Kleinen häufig ein wenig „nachdenken", was als nächstes zu tun ist, sollten Sie auch hier mit Ihrer Hand einfach alle einsammeln und an dem Ort, an dem Ihr nächstes Vorhaben entstehen soll, abwerfen. Das spart oftmals die entscheidende Zeit, die Sie brauchen, um sich eines drohenden Angriffes zu erwehren. Die „Ohrfeige" (Rechtsklick über Kreatur) wirkt übrigens Wunder: Die Kerlchen sind anschließend eine Zeitlang fast doppelt so schnell! Auf diese Weise gehen Sie nun weiter vor: Gold abbauen, bis es wieder eine gewisse Zeit reicht, Räume errichten, Trainingsstunden veranlassen, wieder Gold abbauen. So sind Sie raum- und monstermäßig immer auf dem bestmöglichen Stand. Natürlich können Sie auch neue Imps erschaffen, was allerdings immer teurer wird. Wenn die Goldreserven sichtbar begrenzt sind, sollten Sie das lieber lassen, da am Ende jedes Goldstück zählt. Muß so ein Dungeon schön symmetrisch sein? Mit Sicherheit nicht! Zweckmäßigkeit geht auf alle Fälle vor Schönheit. Außerdem ist die letztendliche Form weitgehend davon abhängig, wie die Goldadern liegen und wo das Reich der Feinde beginnt. Beziehen Sie deshalb die Räume, die durch den Goldabbau entstehen, von vornherein mit in Ihre Planungen ein.

Die Räume

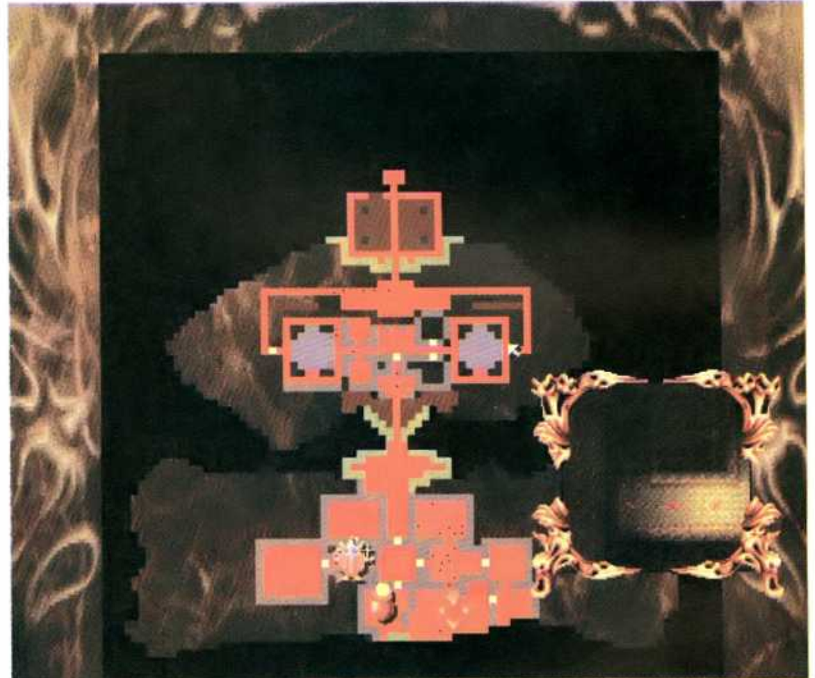
Die Funktionstüchtigkeit vieler Räume hängt von ihrer Größe ab. Der Parameter „Effizienz", der im Handbuch für solche Räume genannt wird, bestimmt letztlich, wie gut und schnell das, was Sie bezwecken, auch funktioniert. Halten Sie sich daran, denn sonst warten Sie womöglich ewig, bis Ihre Werkstatt die erste magische Tür entwickelt. Hinsichtlich der Lage gibt es nur wenig zu beachten, zumal Sie oftmals nicht so bauen können, wie Sie wollen, sondern so vorgehen müssen, wie es sich ergibt. Aber dennoch einige Grundregeln, damit nicht unnötig Zeit und somit Gold durch umständliche Wege verlorengehen:

- Die meisten Monster leben in regelmäßigen Zyklen: Sie essen, schlafen und trainieren. Schon aus diesem Grunde sollten **Wohnstätten, Trainingsraum und Hühnerstall** dicht beieinander liegen.
- Wenn Goldadern fernab dieser Stätten dazu führen, daß auch Ihre **Schatzkammer**(n) weit weg liegen, sollte eine weitere, kleine Kammer in deren Nähe errichtet werden, auch wenn Sie das Gold dort selbst hinbringen müssen. Ansonsten irren am Zahltag bis zu 30 Monster durch Ihre Gänge und betreten dabei Bereiche, die momentan noch zu gefährlich sind. Die Intelligenz jeder einzelnen Kreatur ist zwar gerade in Bezug auf Wegefindung außerordentlich hoch, jedoch nicht unfehlbar. In der Hektik überhört man schon mal die Meldung, daß einzelne Kreaturen nicht mehr zurückfinden, und stellt dann mit Befremden fest, daß der einzige Level-10-Drache eines kläglichen Hungertodes gestorben ist.
- Die **Bücherei** muß so plaziert sein, daß sie nicht andauernd von Wesen durchquert werden muß, die darin nicht arbeiten. Die Warlocks mögen das nämlich nicht und fangen sofort Streit an!
- In späteren Szenarien, in denen der **Tempel** zur Verfügung steht, stellen Sie mit Verblüffung fest,

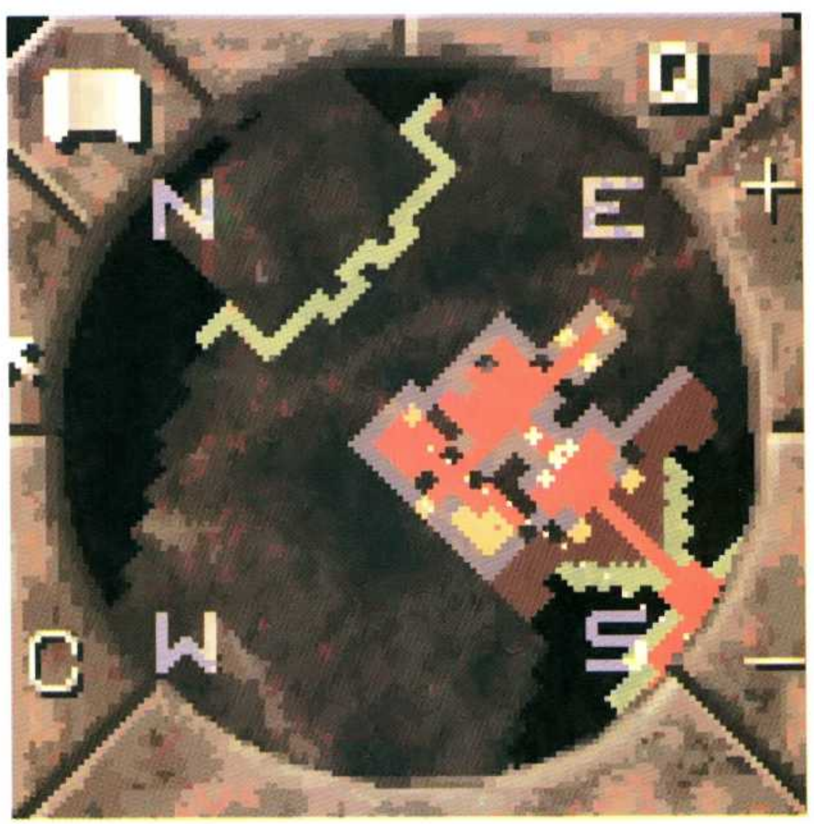




Die Mistress braucht es mal wieder. Soll wohl so sein, aber hin und wieder müssen die Ladies auch trainieren! Behalten Sie sie im Auge!

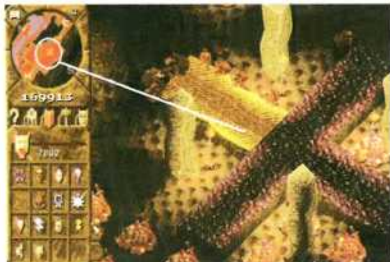


Mit der Gesamtkartenansicht finden Sie sich sehr schnell auch im verworrensten Verlies zurecht.



Die Karte zeigt, daß im NO weiteres unbekanntes Feindterrain liegt. Dort müssen Ihre Imps nun zum „Fliesenlegen" eingesetzt werden, damit Sie Ihre Truppen nahe bei eventuellen Feinden abwerfen können.

Auf einen Blick:
- Die kleine Monsterschule
- Wahre Helden
- Zaubersprüche




Leider nicht in allen Szenarien zu finden: Edelsteine, eine nie versiegende Einkommensquelle.



Der Bile Demon ist verfressen, aber fleißig. Kaum erwacht, zieht es ihn wieder in die Werkstatt.



Ob Sie die vielen Fallen brauchen oder nicht, ist die eine Frage; oftmals sind die Dinger aber eine Kapitalanlage, da man sie nach der Aufstellung gewinnbringend verkaufen kann.

daß selbst so gottlose Wesen wie der Vampir an etwas glauben. Zwischen ihren normalen Tätigkeiten suchen gerade höhere Monster immer wieder mal diese Einrichtung auf, um auch ihre Seele zu erfrischen. Bauen Sie den Tempel deshalb ebenfalls nahe an den Block Wohnen/Essen/Trainieren heran.

■ Wenn Sie einen **Außenposten** errichten, sollten Sie gleich in der Nähe einen kleinen Wohnbereich anlegen und auch für Futter sorgen, sonst ist diese Einrichtung fast sinnlos. Auch der stärkste Ork muß essen und schlafen, und er tut dies, wann er will. Wenn der Posten also etwas bringen soll, sorgen Sie dafür, daß die Wachen nicht 2/3 der Zeit sonstwo herumlaufen.

■ Nutzen Sie die Vorteile, die das Handbuch nennt. Wenn Sie also z. B. einen neuen Bereich entdecken, in dem **Lavaflüsse** den Fels durchziehen, bauen Sie dort sofort eine neue Wohnstatt für Ihre Drachen, die gleich einen Level dazubekommen!

Alle anderen Räume können ohne Probleme so gebaut werden, wie es sich ergibt. Achten Sie aber noch auf folgende Punkte: Sie haben ein schönes, großes Wohnzimmer gebaut, das auch gleich großen Zuspruch findet. Viele Monster kommen zu Ihnen und, obwohl es noch gar nicht eng wird, stellen Sie fest, daß Ihre Kreaturen immer häufiger Streit miteinander bekommen. Nun, das eine Monster will es halt doch geräumiger als das andere, und nicht alle Kreaturen kommen miteinander aus. Bauen Sie in diesem Falle einen weiteren Wohnbereich und siedeln Sie einige der Streithähne mit Gewalt um (z. B. alle Warlocks in den neuen Raum). Sie werden sehen, schnell kehrt wieder Ruhe ein. Das trifft besonders bei Vampiren zu, die fast durch alles, was es gibt, „annoyed" werden. Da diese Wesen jedoch sehr gute Kämpfer werden können, sind sie für Sie eine wirkliche Bereicherung und sollten bevorzugt behandelt werden. Bauen Sie deshalb auch für sie ein Extrazimmer mit anschließender Zwangsumsiedlung.



Ein Angriff wurde abgewehrt! Wie man sieht, war das Unternehmen sehr lohnend, da die Helden meist Gold bei sich haben.

Die kleine Monsterschule

Bei der Vielfalt an Monstern werden Sie sicher besondere Vorlieben für das eine oder andere Wesen entwickeln. Damit Sie jedem gerecht werden, ziehen Sie bitte folgende Tips mit in Betracht:



Die Spinne entwickelt recht früh die Fähigkeit, **Feinde einfrieren** zu können. Aus diesem Grunde ist sie im Verbund mit schlagkräftigen Kämpfern (Mistress, Ork in höherer Stufe) eine Bereicherung für jeden Stoßtrupp.



Skelette bekommen Sie, wenn Sie Freund oder Feind im Gefängnis verhungern lassen. Diese Wesen erhalten in der höchsten Stufe den Zauber **„Blitz"** und bekämpfen damit recht wirkungsvoll Ihre Feinde aus der Ferne. Außerdem sind sie beachtliche Nahkämpfer.



Der *Demon Spawn* ist ein zäher kleiner Kämpfer, der ab der 4. Stufe den Feind zunächst mit **Geschossen** („missile") bombardiert, bevor er zum Nahkampf übergeht. Außerdem kann er durch Lava schwimmen und wird, sobald er die Stufe 10 erreicht hat, zum weiter ausbaubaren Drachen (Level 2).



Der *Bile Demon* frißt Sie zwar arm, ist aber ein Multitalent. Er geht sofort in die Werkstatt, falls Sie eine haben, trainiert aber auch, wenn Sie ihn in den Trainingsraum werfen. Da er sehr schnell seine **Gaswaffen** entwickelt, ist er gerade bei frühen Angriffen sehr stark, da das Gas auf mehrere Angreifer wirkt. Aber Vorsicht: Das Gas haut auch Ihre Monster um, weshalb der Bile Demon immer in Gruppen von seinesgleichen kämpfen sollte.

Die *Mistress* zählt zweifellos zu den höheren Monstern, da sie bemerkenswerte Fähigkeiten entwickelt: Sie schleudert **Blitze**, be-



wegt sich sehr schnell (**„speed"**) und kann sich in höheren Stufen durch das Dungeon **teleportieren.** Außerdem ist sie sehr mutig, ja sogar heiß auf den Kampf. Aus diesem Grunde läuft sie oft durch unerforschte Gänge, um den Feind zu suchen. Achten Sie ein wenig auf die Damen, da sie sich auch mit übermächtigen Gegnern anlegen. Ach ja: Wenn Sie mit Befremden feststellen, daß einige dieser Ladies in Ihrer Folterkammer gepeinigt werden, decken Sie den Mantel des Schweigens darüber und drücken ein Auge zu. Es sind Engländerinnen, die mögen das.



Der ***Hellhound*** wird nach einigem Training sehr schnell und ist eine Pein für den gegnerischen Keeper, da er feindliche Imps aufspürt und totbeißt. Allerdings verzettelt er sich oft in Kämpfen, in denen er keine Chance hat. Also sollte auch er ein wenig überwacht werden.



Der ***Käfer („beetle")*** ist ein sehr schwacher Kämpfer, auch in höheren Stufen. Wenn Sie genügend andere, stärkere Monster haben, werfen Sie ihn in den Eingang. Dort stirbt er und wird zum Friedhof gebracht. Mit einigen anderen Leichen erhalten Sie so womöglich schneller einen Vampir.



Warlocks sind gute Forscher und ab Level 2 gute Fernkämpfer (**„fireball"**), aber faule Hunde. Wenn es nichts mehr zu forschen gibt, beschränken sie sich darauf, zu essen und zu schlafen. Zwingen Sie sie zum Training!



Über ***Drachen*** ist nicht viel zu sagen: Sie können alles! Hegen Sie diese Kerle, in vielen Missionen sind sie das **Rückgrat Ihrer Armee!**

Der ***Geist*** ist nur auf sehr brutalem Wege zu bekommen: Sie müssen eine Ihrer Kreaturen (gefangene Feinde zählen nicht!) zu Tode quälen! Gut trainiert, entwickelt der Geist jedoch ansehnliche Fähigkeiten und leistet **gute Dienste in der Aufklärung.**



Last but not least: Auch der ***Imp*** kann sich entwickeln, wenn er trainieren darf! Bereits ab Stufe 4 entwickelt er **„speed"**, mit Stufe 10 kann er sich sogar durch die Gegend **teleportieren.** Gerade bei längeren Szenarien rentiert es sich, eine kleine Imp-Elite heranzuziehen, die dann später bei den Kämpfen alles besser und schneller macht.

Wahre Helden

Nehmen Sie sich ruhig mal die Zeit und studieren Sie die Heldengruppen, die versuchen, Ihnen Ihr Gold abzujagen. Sie werden sehen, daß es sich genau um die Art von Kämpfern handelt, die Sie aus bisherigen Rollenspielen kennen. Besonders schön ist die Tatsache, daß sie sich auch ebenso verhalten: Der Ritter ist ein starker Nahkämpfer, der Schütze wirkt aus der zweiten Reihe, und die Magier schleudern starke Feuerbälle quer über den Bildschirm. Im Umgang mit einigen Helden sollten Sie auf diese Punkte achten:

Der ***Zwerg*** ist der Handwerker der Gruppe. Er bricht Türen auf und schlägt Mauern durch. Töten Sie ihn mit einigen Blitzschlägen, dann ist die restliche Gruppe nicht mehr in der Lage, gewaltsam in Ihr Reich einzudringen.

Schützen werden oft eingesetzt, um Zugänge zu anderen Reichen zu bewachen, die nur durch den Bau von Brücken erreichbar sind. Halten Sie Ihre Imps von diesen Gebieten fern, die haben keine Chance! Werfen Sie sofort einige Demon Spawns, Käfer



ZAUBERSPRÜCHE

Die sinnvollen Zaubersprüche

Alleine die Überschrift verrät schon, daß es Sprüche gibt, die mehr oder weniger zu Ihrem Erfolg beitragen. Das Handbuch gibt erschöpfend Auskunft über die Wirkung aller Zauber, weshalb wir uns hier auf die wichtigen beschränken können:

Blitz („lightning"):



Als Einzelmaßnahme gut, z. B. gegen den Zwerg in einer Party, aber teuer. Nur sehr gezielt einzusetzen, am besten gegen stehende Ziele. Überall anwendbar.

Heilen („heal"):



Nur bei höheren Wesen zu empfehlen, deren Verlust nicht zu verschmerzen wäre. Im Kampfgetümmel sehr schwer anzuwenden, aber dennoch oft die letzte Rettung. Überall anwendbar.

Zu den Waffen („call to arms"):



Vorsicht, wenn Sie diesen Spruch über fremdem Gebiet anwenden! Das Geld rinnt förmlich weg!

Einsturz („cave in"):



Sehr nützlich, wenn man in Gebiete vorgestoßen ist, die vom Feind besetzt sind. Statt mit einer schwachen Tür kann der Durchbruch nun dauerhaft verschlossen werden. Im letzten Level auch als Attacke-Spruch ratsam!

Werde zum Huhn („turn to chicken"):



Lustig und effektiv. Der Feind wird eine gewisse Zeit zum wehrlosen Küken. Auch die Kosten halten sich in Grenzen. Nur auf eigenem Gebiet anwendbar.

Seuche („desease"):



Sehr teuer, aber gut. Gerade in Szenarien, in denen der Feind Hunderte von Helden aufbietet, die einzige Möglichkeit, zu gewinnen. Kann nur auf eigenem Gebiet angewendet werden und nützt nur dann, wenn der Feind wieder in seinen Bereich zurückkehren kann.

Zerstöre Mauern („destroy walls"):



In einigen Missionen die einzige Chance, zu gewinnen. Verdammt teuer und deshalb mit Bedacht einzusetzen. Vorher unbedingt speichern, denn womöglich investieren Sie Ihr letztes Geld in eine nutzlose Sackgasse. Natürlich überall anwendbar.

Diese Sprüche können nicht nur entwickelt, sondern auch gefunden werden. In manchen Szenarien erhalten Sie nicht die Chance, z. B. „destroy walls" zu entwickeln. Er kann aber gefunden werden!

Wie schon erwähnt, bietet das Spiel noch einige Bonus-Sprüche, die Sie nur finden und keinesfalls erforschen können:

- *Ein Level mehr („gain level"): Alle Kreaturen werden um einen Level befördert.*
- *Decke Karte auf („reveal map"): Deckt die ganze Karte auf.*
- *Sichere alles („make it save"): Alle unbefestigten Wände werden sofort befestigt.*
- *Übernehme Kreatur („transfer creature"): Sie können Ihr Lieblingsmonster mit ins nächste Szenario nehmen. Erst am Ende aussprechen, da das ausgewählte Wesen sofort abgezogen wird.*



Auf einen Blick:
- Aufklärung tut Not!
- Der Kampf







Wichtig bei der Verseuchung des Feindes ist, daß wenigstens einer auf Ihrem Terrain steht und wieder zurückkehren kann. Der Effekt ist durchschlagend!



Solche Extrasprüche (wie hier „Kreatur in den nächsten Level übernehmen") findet man häufig, weshalb es sich lohnt, auch nach abgeschlossener Quest den Level weiter zu durchsuchen.



Nicht gerade übersichtlich, aber unterhaltsam wird es, wenn die Schlachten toben!

oder was eben gerade da ist, in die Gegend, damit die Schützen in Nahkämpfe verwickelt werden, in denen sie nicht viel ausrichten können.

Elfen sind an sich schwach, jedoch eine Pein, wenn eine ganze Gruppe einen Raum besetzt hält. Hier müssen tatsächlich einige Ihrer stärkeren Kämpfer ran, die den Feuerballbeschuß überleben und bis auf Nahkampfentfernung herankommen.

Riesen („giants") sind zäh und schlagkräftig. Wenn Sie einen für sich gewinnen, ist das sicher nicht von Nachteil.

Der *Ninja (oder Samurai)* ist die Hölle von einem Kämpfer. Einmal auf Level 10 gebracht, ist er fast unbesiegbar und macht alleine ganze Heldenscharen nieder. Beten Sie in Ihrem Tempel, daß nie einer gegen Sie steht und daß Sie einen finden, der seine Katana für Sie schwingt!
Hin und wieder ergibt es sich, daß Schützen, Magier und sonstige „gewöhnliche" Helden zu ihnen kommen (z. B. weil Sie ein Gefängnis des Feindes gefunden haben). Nun, Ihre Monster sind an sich die stärkeren Kämpfer. Wenn Geld und Futter knapp ist, sollten Sie womöglich über ein Opfer nachdenken...

Aufklärung tut Not!
In jedem Szenario ist von vornherein klar, wo der oder die Hauptgegner steht bzw. stehen, da die Eingänge immer sichtbar sind. Auf diese Weise können Sie Ihr Terrain schon mal einigermaßen abstecken. Dennoch sollten Sie aufpassen, da Ihre Imps immer wieder Mauern zu bisher unsichtbaren Bereichen durchbrechen, die hin und wieder mit üblen Überraschungen aufwarten: Plötzlich fällt eine Gruppe Helden über Ihre wenigen Warlocks her und verwüstet Ihr kleines Reich in wenigen Augenblicken. Schon allein aus diesem Grunde sollten Sie oft abspeichern, damit Sie beim erneuten Versuch in die andere Richtung graben. Aber alleine aus der Sicherheit heraus ist es den wenigsten gelungen, große Dinge zu vollbringen! Warten Sie also, bevor Sie sich in unbekannte Gegenden hineinbuddeln, bis Sie den Spruch **„sight of evil"**



erhalten. Der ist relativ billig (ja, auch zaubern kostet Geld!) und bringt viel! Es lohnt sich nämlich wirklich, die Gegend auszukundschaften, da man auf diese Weise oftmals starke Kämpfer oder zusätzliche Zaubersprüche erhält. Auch hier kommt Ihnen das Spiel entgegen. Wenn Sie mit Ihrem Cursor über schwarze Flächen fahren, hören Sie, wenn sich etwas tut. Ob es nun die Schritte auf- und abgehender Wesen sind, oder ob plätscherndes Wasser verrät, daß jemand einen unterirdischen Fluß durchquert: Hier sollten Sie nun den Spruch des bösen Blicks anwenden und schauen, ob es etwas Lohnendes gibt oder ob eher Vorsicht geboten ist. Das Spiel hilft Ihnen mit deutlichen Strukturen, die selbst in unerforschtem Land sichtbar sind, weiter. Oft sind diese in den Ecken untergebracht und beherbergen Gold, einen tollen Zauber, ein gutes Monster, einen Helden oder gar einen leibhaftigen Horned Reaper! Das trifft auch zu, wenn das Szenario schon gewonnen ist, da es einen Spruch gibt, der es Ihnen ermöglicht, Ihre beste Kreatur mit ins nächste Szenario zu nehmen. Womit wir bei den Zaubersprüchen wären, auf die in einem Extrakasten gesondert eingegangen wird.

Der Kampf
Ob Sie wollen oder nicht - irgendwann ist es soweit: Der Kampf beginnt. An sich ist nicht viel dazu zu sagen, da Sie lediglich Ihre Monster per Hand of Evil ins Getümmel werfen müssen. Alles andere tun die dann selbst. Aber genau das ist der springende Punkt: Sie können Ihre Monster nur über eigenem Gebiet abwerfen! Wenn dieses nahe genug beim gesichteten Feind endet, greifen die luftgelandeten Monster an. Wenn es zu weit weg ist und/oder der Feind gerade hinter einer Biegung verschwunden ist, gehen sie wieder heim. Es kommt also maßgeblich darauf an, daß Ihre Imps neue Gegenden so schnell wie möglich (in Feindrichtung) mit Fliesen („tiles") belegen, damit Sie erfolgreich intervenieren können. Werfen Sie in diesem Falle die starken Kämpfer nahe am Feind und die Fernkämpfer in der zweiten Reihe ab. Wenn alles vorbei ist, sollten Sie Ihre Kämpfer wieder einsammeln, um lange Rückwege zu vermeiden. Bringen Sie sie dann in die Wohnzimmer, da im Schlaf die Wunden schnell kuriert werden. Überlegen Sie gut, ob und wie Sie einen der o. g. Sprüche einsetzen. Warum

☎ 0180/522 5300

Mo-Fr 7-19 h / Sa 9-13 h **0831/57 51 57**

Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http:\\www.gameit.de
email: Info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 9.7.97 - * = *noch nicht verfügbar am 9.7.*
N = *Neu im Programm* P = *Preisänderung* H = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Game It!

Titel des Monats August:

Floyd*

74,95

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

- Agent Armstrong 69,95
- Anstoss 2 69,95
- Comanche 3 69,95
- Dominion* 69,95
- Earth 2140 34,95
- Imperium Galactica 69,95
- Jedi Knights* 74,95
- Resident Evil* 69,95
- Shadow Worrior* 69,95
- X-Wing vs. Tie Fighter 69,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

- 3D Ultra Pinball 29,95
- 7th Guest 19,95
- A-Train 19,95
- Airlines 19,95 N
- Albion 29,95
- Alone in the Dark 1 19,95
- Amerika 24,95
- Battle Isle 2+Data 29,95
- Betrayal at Krondor 19,95
- Bioforge 29,95
- Bleifuss 1 22,95 P
- Bundesliga Manager Pro 19,95
- Burning Steel 4 27,95 P
- Caesar 1 19,95
- Christoph Kolumbus 19,95
- Clearing House 14,95
- Creature Shock 19,95
- Cyberia 24,95
- Cyberstorm 29,95
- Cyclemania 19,95 N
- D 29,95
- Der Clou Plus 29,95
- Der Patrizier 29,95
- Der Planer 19,95
- Der Reeder 19,95
- Descent 24,95
- Destruction Derby 24,95
- Dime City 19,95 P

Diablo Trial (2 Levels) **4,95**
Vollbox mit 36 Seiten dt. Anleitung, voll internetfähig

- Discworld 24,95
- Down in the Dumps 29,95
- Earthsiege 1 19,95
- Earthsiege 2 Classic 29,95
- Earthworm Jim 19,95
- Eishockey Manager 19,95
- Evocation 24,95
- Fade to Black 29,95
- Fantasy General 27,95 P
- FIFA Soccer 96 Classic 29,95
- Formula 1 GP 29,95
- Frankenstein 29,95
- FX Fighter 19,95
- Gene Machine 19,95
- Goblins 1+2 19,95
- Gobblins 3 19,95
- Golden Gate Killer 19,95
- Grand Prix Manager 24,95
- Hanse 29,95
- Jack Nicklaus 19,95 N
- Jagd auf Roter Oktober 19,95 N
- Jagged Alliance dt. 19,95 P
- King's Quest 6 19,95
- King's Quest 7 29,95
- Kyrandia 3 19,95
- Lands of Lore 19,95 P
- Little Big Adventure 29,95
- Lost Eden 19,95
- Magic Carpet Plus 9,95 P
- Magic Carpet 2 Classic 24,95
- Mechwarrior 2 24,95
- Nascar Racing 1 19,95 P
- NBA Jam Tournament 24,95
- NHL 96 Classic 29,95
- Normality 29,95 P
- North & South 12,95
- Oldtimer 14,95
- Outpost 1.5 19,95
- Panzer General 2 27,95 P
- Pirates! Gold 24,95 P
- Pitfall Win95 29,95
- Pizza Connection 19,95
- Prince of Persia 1+2 24,95
- Pro Pinball: The Web 27,95
- Puppen, Perlen & Pistolen 19,95
- QAD 29,95
- Railroad Tycoon 9,95 P
- Rebel Assault 29,95
- Red Baron 1 Classic* 22,95
- Riddle of Master Lu 19,95 P
- Rise 2 29,95
- Sam & Max 19,95 P
- Sensible World of Soccer 19,95
- Shanghai Great Moments 24,95
- Shellshock 19,95 P
- Sherman M4 12,95
- Sim Ant 19,95
- Sim City enhanced 19,95
- Sim Earth 19,95
- Sim Farm 19,95
- Sim Life 19,95 P
- Simon the Sorcerer 1 19,95
- Simon the Sorcerer 2 29,95
- Space Quest 6 19,95
- Star Crusader 9,95
- Steel Panthers 27,95 P
- Stonekeep 29,95
- SU 27 27,95 P
- Teamchef 19,95
- Tennis Cup 2 19,95
- Theme Park 29,95
- Thunderhawk 2 19,95 P
- Tilt 19,95
- [redacted]
- Transport Tycoon+World Ed. 24,95
- Ultima 8 Classic 29,95
- Under a Killing Moon 24,95
- US Navy Fighters 29,95
- Virtual Pool 24,95
- Virtual Tennis 14,95
- Vollgas 29,95
- Warcraft 24,95
- Warhammer 27,95 P
- Wing Commander 3 29,95
- Winter Supersports 14,95
- Wizardry 7 17,95
- Woodruff 19,95
- Worms 24,95
- WWF Wrestlemania 24,95
- X-Com 24,95
- X-Wing + Mission 29,95
- Z + Lösung 29,95 P

CD ROM

- 3D Ultra Minigolf 49,95 N
- 3D Ultra Pinball 1+2 79,95
- 3rd Millenium Win95 74,95
- 4-4-2 Fußball* 54,95
- 688i Hunter Killer Win95 74,95
- AD&D Dragon Dice* 69,95
- Adidas Power Soccer* 69,95
- Admiral Sea Battles 54,95
- Adventures of t. Smart Patrol* 74,95
- Age of Sail 64,95
- Agent Armstrong* 69,95
- AH 64 Longbow Gold 74,95
- Alphastorm* 79,95
- Animal 72,95 P
- Anstoss 2 69,95 N
- Arc of Time 69,95
- Armored Fist 2* 74,95
- Asterix & Obelix* 49,95 N
- ATF Gold 79,95
- ATF 98* 74,95 N
- Atlantis + Lösung 74,95
- Atomic Bomberman* 54,95
- Banzai Bug 59,95
- Baphomets Fluch 69,95
- Battle Isle 3 39,95
- Battle Sport* 69,95
- Betrayal in Antara* 79,95
- Birthright* 79,95
- Blade Runner 89,95 N
- Bleifuss 2 49,95
- BUG 2 49,95 N
- Bundesliga Manager 97 69,95
- Bust a Move 2 54,95 N
- Caesar 2 59,95
- Capitalism plus 69,95 N
- Carmageddon 64,95 N
- Chessmaster 5000 Win95 69,45
- Civilisation 2000 69,95
- Civilisation 2000: Conflicts 34,95
- Club Manager 96/97 44,95 N
- Comanche 3.0 69,95
- Command & Conquer 1 79,95 P
- Command&Conqu. Data 24,95
- C & C 1 + Data 89,95
- **Command & Conq. SVGA 79,95**
- **Command & Conquer 2 79,95**
- C & C 2 Data 24,95
- C&C 2 + Data+Lösung 99,95
- C&C Net Einsame Entsch.* 34,95 N
- C&C Soundtrack 29,95
- Command Aces of t.Deep 74,95
- Conquest de Luxe 34,95 P
- Conquest Earth* 74,95 N
- Constructor 79,95 N
- Creatures 64,95
- More Creatures 17,95
- Crow: City of Angles 69,95 P
- Cyberspeed Win95 74,95
- Daggerfall* 69,95
- Dark Hermetic Order* 69,95 P
- Dark Reign* 74,95
- Das Gewehr 37,95 P
- Das schwarze Auge 2 24,95
- Das schwarze Auge 3 29,95
- Deadlock 69,95
- Delirium* 69,95
- Demonworld* 64,95
- Der Industriegigant 69,95 N
- Der Planer 2 49,95 P
- Descent 2 39,95
- Destruction Derby 2 59,95
- Diablo + Lösung 69,95
- Magic Diablo 19,95

www.gameit.de
Links zu Suchmaschinen

- Die Fugger 2 49,95
- Die gr. Schl. Compilation 79,95
- Die Pandora Akte 74,95
- Die Schlümpfe Win95 49,95
- Die Siedler 2 64,95
- Die Siedler 2 Mission 29,95
- Die Siedler 2: Übersiedler 19,95
- Die Siedler 2: Settle down 19,95 N
- Die Siedler 2: Siedeln II 19,95
- Discworld 2 74,95
- D.O.G. 59,95 N
- Dogday* 64,95 N
- Dominion* 69,95
- Dragonheart 64,95
- Dungeon Keeper* 69,95
- Earth 2140 34,95
- Ecstatica 2 69,95
- Elisabeth 1 64,95
- Enemy Nations* 59,95 N
- Eradicator 64,95
- Extreme Assault 69,95
- Evidence 69,95
- F 1 GP 2 dt. 79,95
- F1 GP2 Add Ons (tewi) 17,95
- F 1 GP 2 Fahrertraining 24,95
- F 1 Manager Professional* 69,95
- F1 Racing* 79,95
- F 16 Fighting Falcon* 69,95 N
- F 22 Lightning II 79,95
- Fallout* 69,95

Preisaktion!

- **Jagged Alliance2 59,95**
- **Larry 7 incl. Lös. 59,95**
- **MAX incl. Lösung 39,95**
- **MDK incl. Lösung 59,95**
- **Orionburger dt. 39,95**
- **Panzer Dragoon 39,95**
- **Trash it! 59,95**

- FIFA Soccer 97 59,95 P
- FIFA Soccer Manager* 69,95
- Final Set 64,95
- Flip out 49,95
- Flottenmanöver 69,95
- Flugsim's siehe Sonderfeld
- Flying Corps 79,95
- Formel 1 79,95
- Formular Cart* 69,95
- Gabriel Night 1 19,95
- Gabriel Night 2 dt. 42,95 P
- Games Cheats 2 24,95
- G-Nome 69,95
- Gene Wars 39,95
- Golf siehe Sonderfeld
- Grand Prix Manager 2 34,95
- Grid Run 59,95
- GTP'97* 59,95 N
- Guts 'n' Garters* 69,95 P
- Hardwar* 79,95
- Hattrick Wins* 64,95
- Have a N.I.C.E. Day 54,95
- Heart of Darkness* a.A.
- Heroes of Might & Magic 2 64,95 P
- Holiday Island 69,95
- Holiday Island Szenarien 19,95
- Hugo 3 59,95

- Rally Racing 97 69,95 P
- hierzu: Xtra Strecken 29,95 N
- Rayman 34,95
- Realms of Haunting + Lös. 74,95
- Rebel Assault 1 29,95
- Rebel Moon Rising 74,95
- Rebel Assault 2 49,95
- Rebellion* a.A.
- Red Baron 2 79,95 N
- Rednek Rampage + Lösung 69,95
- Renegade 2* 54,95
- Resident Evil* 69,95
- Riot 59,95
- Risiko Win95 69,95
- Riverworld* 74,95
- Rocketjockey* 64,95 N
- Rückkehr nach Krondor* 64,95
- Sabre Ace* 69,95 N
- Schleichfahrt 39,95 P
- SEGA Rallye 69,95
- Sentient 69,95
- Shadow Warrior* 69,95 N
- Sherlock Holmes 69,95
- Silent Hunter 37,95 P
- Silent Hunter + Data 59,95 N
- Sim City 2000 Win 79,95
- Data: More Sim Cities 17,95

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

- Hugo 4 59,95
- Imperium Galactica 69,95
- Independence Day Win95* 74,95
- Interstate '76 79,95
- Intervention 74,95
- Iron & Blood* 69,95
- Iron Man / XO 59,95
- Isnogud 64,95
- Jagged Alliance 2 69,95
- James Bond 59,95 N
- Jedi Knights* 74,95
- Jetfighter 3* 69,95

Sommeraktion
- nur solange Vorrat reicht -
Folgende Spiele zum normalen Preis, jedoch mit Lösungsheft!
Atlantis, Diablo, Discworld 1+2, KKND, Larry 7, Last Express, MAX, Outlaws, Realms of Haunting, Redneck Rampage, Stadt der verlorenen Kinder, Tombraider, Z

- Kick Off 97 64,95
- KKND + Lösung 59,95
- Lands of Lore 2* 84,95
- Last Express + Lösung 69,95
- Last Rites 44,95
- Legacy of Kain 72,95 N
- Leisure Suit Larry 1-6 Classic 44,95
- Leisure Suit Larry 7 + Lös. 69,95
- Little Big Adventure 2 74,95 N
- Lomax 59,95
- Lord of the Realm 2 neu:dt. 79,95
- hierzu: Expansion Pack 19,95 N
- Lost Vikings 2 59,95
- M1 A2 Abrams 84,95
- Mad TV 2 49,95 P
- Magic the Gathering 69,95
- Marble Drop 34,95
- Marty 1+2 64,95
- Master of Orion 2 69,95
- MAX + Lösung 39,95 P
- MDK + Lösung 69,95
- Mechwarrior: Mercenaries 79,95
- Megaman X3 34,95
- Metal Lords* 77,95
- MIA Win95 69,95 P
- Monopoly 54,95
- Monster Trucks* 69,95
- Monster Truck Madness 72,95 N
- Moto Racer 69,95
- Motor Mash* 67,95 N
- bat 3 Win 95* 69,95
- MTV Aeon Flux 49,95
- MTV's Slamscape 44,95
- Myst dt. 64,95
- Myst 2 (Riven)* 84,95 N
- NBA Hangtime Win95* 69,95
- Nascar Racing 2 74,95
- NBA Jam Extreme* 69,95
- NBA Live 97 59,95 P
- Need 4 Speed 2 69,95
- Nemesis 69,95
- NHL 97 59,95 P
- NHL 98 74,95 N
- NHL Open Ice* 69,95
- Night of the Monsters* 79,95
- No Respect 64,95
- Obelix Win95* 44,95
- Outcast* 69,95
- Outlaws + Lösung 69,95
- Pandemonium 69,95 N
- PC Games Cheats 2 24,95
- Perfect Weapon* 74,95
- Phantasmagoria 1 42,95 P
- Phantasmagoria 2 69,95
- Pinball 97 52,95
- POD 64,95
- Police Quest 1-4 44,95
- Pole Position 64,95
- Police Quest SWAT 69,95
- Populus - The 3rd Coming 74,95 N
- Power Play Hockey* 59,95
- Prisoner of Ice Win95* 69,95
- Privat Eye* 72,95 P
- Privateer 2: The Darkening 79,95
- Pro Pinball: Time Shock 59,95
- Puzzle Bobble 39,95 N

- Sim Copter 69,95
- Sim Isles 34,95 P
- Sim Park 69,95
- Space Bar* 64,95 N
- Sonic & Nuckles Collection 49,95
- Space Quest 1-5 49,95 P
- Speedster* 59,95
- Stadt der verl. Kinder + Lös. 69,95
- Star General Win95 37,95 P
- Star Command 69,95 N
- Star Trek siehe Sonderfeld
- Star Wars Collection 49,95
- Star Wars Triology 39,95 N
- Star Wars: Yoda Stories* 29,95 P
- Stars 54,95
- Steel Panthers 2 37,95 P
- Strike Point 67,95 N
- Sub Culture* 54,95
- Super Motocross* 64,95
- Takeru* 64,95 N
- Super Puzzle Fighter 39,95 N
- Syndicate Wars 39,95
- Terminator 2* 34,95 N
- Terminator Sky Net 39,95
- Terracide 64,95 N
- TFX 2000 Eurofighter+Data 79,95
- TFX EF 2000 Data 29,95
- TFX Super EF 2000 Win95 84,95
- The Neverhood 74,95
- Tiny Troops* 64,95
- The Devide* 54,95
- The Fallen* 64,95
- The Simpsons 59,95
- Theme Hospital 74,95
- Tie Fighter 49,95
- Tigershark Win95* 74,95
- Time Commando 39,95
- Titanic* 72,95 P
- Tom Clancy SSN 49,95
- Tomb Raider + Lösung 69,95
- Toonstruck 69,95
- Total Distortion 69,95
- Total Mania* 64,95
- Trash It! 74,95 P

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

- Trophy Bass Fish. 2 Win95 e 69,95
- Twisted Metal Win95* 59,95
- UEFA Champions League 97 64,95
- Ultimat Mix* 64,95
- US Navy Fighter 97 Win95 79,95
- Vermeer 54,95
- Viking Conquest* 59,95
- Virtua Fighter 69,95 P
- Virtua Fighter 2* 69,95 N
- Voodookid 69,95
- Wages of War e. 54,95 N

Star Wars Triology 39,95
begrenzte Auflage!
- *200 Video Clips, 260 Audioclips*
- *Personal Desktop Manger zum Einbinden in Ihr Windows 3.1, Win95 oder Macintosh LC oder höher*

- Warcraft 2 Level Vol. 2 17,95
- Warcraft 2 Data 24,95
- Warcraft 2 Exclusive (+Data) 79,95
- Warcraft 2 a.A.
- More War: 100 neue Levels 24,95
- Warlords 3* 69,95 N
- Warphunter* 64,95 N
- Warwind 37,95 P
- Waterworld Strategy* 69,95 N
- Wing Commander 1-3* 54,95
- Wing Commander 4 54,95
- Wipeout 2097* 69,95
- Wizardry Gold 69,95
- World Wide Soccer* 72,95 N
- WWF in your House 64,95
- X-Com - Apocalypse 74,95 N
- X-Men* 69,95
- X-Wing vs. Tie Fighter 69,95
- Zap it! 39,95
- Zapatalism Deluxe 44,95
- Zombieville* 74,95
- Zone Raiders* 64,95
- [redacted]
- Zork: Nemesis Special 79,95

Star Trek

- Star Fleet Academy* 69,95
- Star Trek 25th anniversary 24,95
- Star Trek Borg 49,95
- Star Trek Voyager e.* 34,95 N
- Star Trek 2 24,95
- Deep Space 9 34,95 P
- Generations 69,95
- Next Gen. Final Unity dt. 39,95

Golf

- Jack Nicklaus 4 Win95 74,95
- PGA Eurotour Classic 29,95
- PGA Tour Pro 69,95 N
- Links LS 84,95
- Links LS Kurs Collection 1-3 je 49,95
- Links 386 19,95 P
- zusätzliche Plätze hierzu ab 9,95 P

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

- Flight unlimited Win95 69,95
- Flugsimulator 6.0 dt. 79,95
- Flugsimulator 5.1 dt. 79,95
- FS 6 Designer + Scenery FFM 59,95
- FS 6 MS Expansion Pack 79,95
- FS Air Show 54,95 N
- FS Airport & Scen. Designer 74,95 N
- FS FX upgrade 79,95
- FS Flight Adventures 1 59,95
- FS Flight Shop 79,95
- Final Approach 39,95
- Great Flight 19,95
- Moving Map 2.0 69,95
- Navigator 6.0 44,95
- Rescue Air 911 69,95
- Schiratti Commander Gold 59,95
- Scenery & Object Design. 79,95

Szenerien:

- China & more 59,95 N
- Europe 1 54,95
- Europe 2 59,95
- Groß Berlin 49,95 N
- Griechenland 59,95
- Kanarische Inseln 59,95
- Madrid 44,95
- Venezien 44,95

Sammelausgaben

- Action Pack 69,95 — *Silent Thunder, Earth Siege 2*
- Award Winner 39,95 — *Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß*
- Blue Byte Collection 39,95 — *Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1*
- Essential Selection Flight 29,95 — *1942 PAW, F-14 Fleet Defender, Wings of Glory*
- funsoft Strategie Edition 49,95 — *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux*
- Game Box 50 Spiele 29,95 P — *Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold*
- Gigapack 79,95 — *CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, TFX EF 2000, Transport Tycoon Del., Rätsel des Meister Lu, Arcade America*
- Gold Games - 15 CDs 39,95 — *40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.*
- Lucas Arts 10 Adventures 49,95 P — *Maniac Mansion 1+2, Loom, Sam&Max, Zak MacKracken, Indiana Jones 3+4 + Desktop Adventures, Monkey Island 1+2*
- Lucas Arts Air Combat 39,95 — *Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions*
- Megapack 7 79,95 — *3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of M&M, Cyberstorm, A 10 Cuba*
- Megasixpack 44,95 — *Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords*
- Mystery Pack 84,95 — *Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2*
- Pinball 19,95 — *25 Flipper: u.A. 3D Ultra Pinball, Pinball Dreams 2, Extreme Pinball*
- Players Paradise 24,95 — *1111 Spiele, 111 Spielelös., 11 Screensaver*
- Racing Pack 39,95 — *Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack*
- Spielelösungen und Cheats 24,95 N — *176 Lösungen, 350 Cheats*
- Westwood Compilat. 69,95 — *Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore*

Multimedia

- **Teleinfo 5.0 34,95 N**

Microsoft Multimedia

- 3 D Filmstudio Win95 69,95
- Cinemania 97 59,95
- Encarta 97 Enzyklopädie 169,95
- Encarta Weltatlas 94,95
- Ultrapack 4 79,95 N

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern

ADI

- Junior Lesen u. Rechn. 4-6 J. 64,95
- Junior Lesen u Rechn. 6-7 J. 64,95
- Grundschule Deutsch 1+2 64,95
- Grundschule Mathe 1+2 64,95
- Grundschule Deutsch 3+4 64,95
- Grundschule Mathe 3+4 64,95
- Sekundarst. Deutsch 5+6 64,95
- Sekundarst. Mathe 5+6 64,95
- Sekundarst. Deutsch 7+8 64,95
- Sekundarst. Mathe 7+8 64,95
- Multimedia Englisch 5 od. 6 64,95
- Multimedia Englisch 7 od. 8 64,95

- Blinky Bill 29,95
- Prof. Tims verrü. Werkstatt 59,95
- Toy Story Spiele Action 44,95
- Tuneland 29,95
- Zwillinge im Zauberland 39,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns
Aufgrund der derzeitigen starken Schwankungen bitte aktuelle Tagespreise erfragen!

Joysticks

- **Notebook Joystick Karte 149,95** — PCMCIA II Karte für 2 Joysticks
- **Alfa Dread Joypad 22,95 P**
- **Alfa** Twin Box 29,95
- **Alfa** Quad Box* 74,95 N

CH Products

- Flightstick 59,95
- Flightstick Pro 99,95
- F 16 Flight Stick 74,95
- F 16 Combat Stick 129,95
- F 16 Fighter Stick* 199,95 P
- Virtual Pilot 119,95
- Virtual Pilot Pro 169,95
- Throttle 129,95
- Throttle Pro 169,95
- Pedals 99,95
- Pedals Pro 169,95

Gravis

- Gamepad 29,95
- Gamepad Pro 49,95
- Analog Pro 39,95
- Blackhawk 54,95
- Thunderbird 84,95
- Firebird 2 129,95
- Grip + 2 Game Pads 139,95
- Grip 2er Pack 59,95

Logitech

- Thunderpad 29,95
- WingMan light 44,95
- WingMan extreme digital 84,95
- Warrior 119,95

Microsoft

- Sidewinder Gamepad 59,95 P
- Sidewinder Pro 87,95 P
- Sidewinder Pro+Hellbender 104,95 P

Thrustmaster

- TM Formula T1 Lenkrad 149,95
- TM Formula T2 Lenkrad 219,95
- TM T2 Lenkr. + Rallye R. 97 239,95

Soundkarten

- SB 16 VE IDE Plug&Play 159,95
- SB 32 Plug&Play 219,95
- Yam. Wavetable Upgrade 199,95

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Poststr. 36



Kempten:
In der Brandstatt 6



Lindau:
Kolpingstr. 3

Neu! Ab 20.9. Am Römerpark

Auf einen Blick:
- Türen und Fallen
- Kein Geld mehr?
- Krisen
- Szenarien
- Besonderheiten

sollten Sie einen Gegner verseuchen, der ohnehin gleich fällt? Ein strategischer Rückzug ist hin und wieder besser als der berserkerhafte Angriff!

Türen und Fallen



Es gibt eine Tür, die gut genug für Sie ist: die magische Tür. Alle anderen halten den Feind nur sehr kurz auf. Sie dienen vor allem dem Zweck, Ihre Imps daran zu hindern, in (momentan noch) zu gefährliche Bereiche einzudringen. Fallen können aber eine gute Sicherung sein, insbesondere, wenn Sie gleich mehrere aufstellen. Ein Tip am Rande: Bauen Sie trotzdem, wo es geht, eine Tür oder eine Falle ein. Wenn Ihnen das Geld ausgeht, können die Teile verkauft werden, was im Test oftmals gerade die Summe einbrachte, die gebraucht wurde, um doch noch zu gewinnen. Ab und zu werden Sie Räume finden, die einen starken Zauberspruch beinhalten, jedoch von vielen Fallen gesichert werden. Tja, jetzt müssen Sie entscheiden, was Ihnen die Entdeckung wert ist, denn einige Kreaturen werden Sie opfern müssen, bis die Fallen ihre Munition verschossen haben. Speichern Sie also vorher ab.

Kein Geld mehr?

Sie haben viel Gold und fühlen sich sicher. Ihre Forscher haben alles entdeckt und gehen zum Training über. Und plötzlich rinnt es dahin, Ihr Gold. Tja, wenn an die 30 Kreaturen trainieren, kostet das jede Menge Geld! Je höher der Level, desto teurer wird es! Wenn Ihre Reserven begrenzt sind, sollten Sie jetzt einen Angriff wagen. Schauen Sie im Info-Fenster, wie viele Monster der Feind hat, und trauen Sie sich. Wahrscheinlich gewinnen Sie ohne Probleme. Im anderen Falle wären spätestens am nächsten Zahltag alle Kreaturen „annoyed", weil sie nicht bezahlt werden! Im Notfall hilft nur eines: Türen, Fallen und Räume (z. B. Werkstatt) wieder verkaufen! Übrigens: Auch der Scavenger Room verschlingt Geld! Manche Ihrer Kreaturen gehen gerne von sich aus dort hin, um ihresgleichen anzulocken. In Zeiten der Not sollten sie per Hand weggebracht werden.



Oftmals ist der kürzeste Weg nicht der beste, wie hier in Level 21: Einige Helden sitzen genau auf dem Weg zur Goldader im Osten.



Solche Massenangriffe erleben Sie im letzten Level! Oft können Sie mit dem Steinschlag operieren und die Gegner einfach begraben.

Krisen

Auch der Feind ist ein gemeiner Hund, nicht nur Sie (mit Verlaub!). Auch er verseucht Ihre Monster, und Sie haben dann die Pest im Dungeon. Aber das Problem verliert an Schrecken, wenn Sie einen Tempel haben. Am besten werfen Sie alle Monster, die von Mücken umschwärmt werden, in einen Raum und verschließen die Tür. Anschließend holen Sie diese per Hand gruppenweise heraus und werfen sie beim Tempel ab (nicht in den Pool!). Schon nach wenigen Runden sind sie geheilt. Danach sollten sie etwas schlafen und sind dann bald wieder ganz die alten. Wenn Sie eine schlechte Meldung nach der anderen bekommen (Kreaturen desertieren, sind beleidigt,

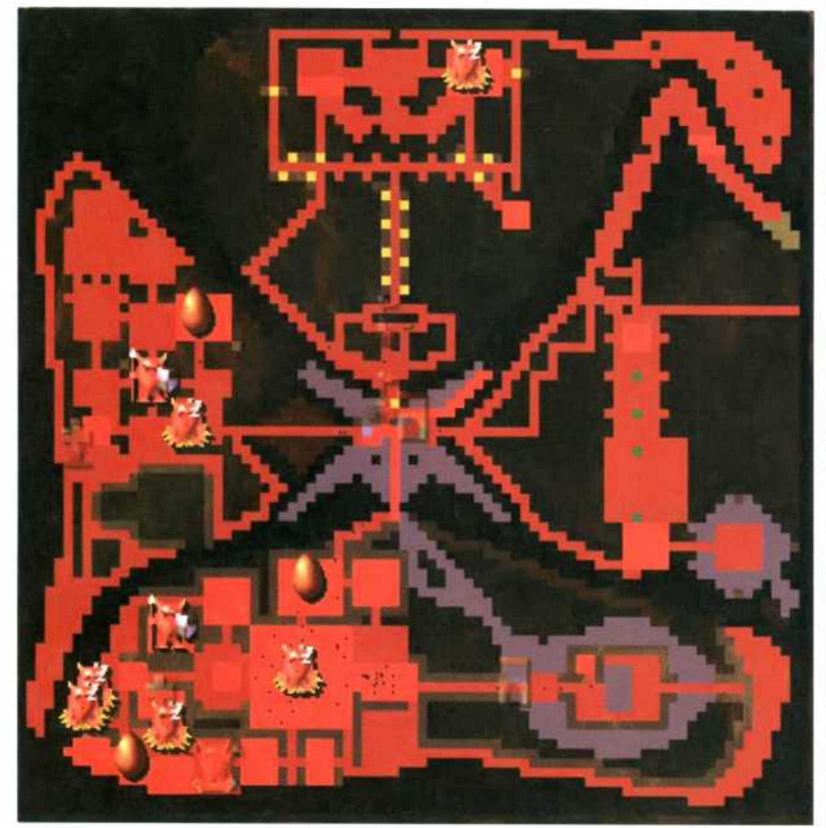
SZENARIEN

Wie unterscheiden sich die Szenarien?

Es gibt einige grundlegende Varianten:

- *Sie treten gegen einen oder mehrere rivalisierende Keeper an. In diesem Fall haben Sie viel Zeit, da die anderen offenbar froh sind, wenn sie in Ruhe gelassen werden. Nennen wir das den „Fall A".*
- *Helden durchwühlen systematisch den Untergrund und brechen irgendwann durch eine unzulänglich befestigte Wand in Ihr Reich ein. Das wird meist recht hektisch, weil es oft zu früh passiert. Ihre Monster konnten noch nicht genug trainieren und werden zu Massen hingeschlachtet. Nennen wir das den „Fall B".*
- *Ihr Endgegner ist der sogenannte „Lord of the Land", ein Ritter, dem Sie nicht zu früh begegnen sollten. In diesen Szenarien liegen die Goldreserven oft so, daß Sie durch Areale müssen, die von Schützen oder Zwergen bewacht werden. Diese Helden verhalten sich jedoch defensiv und gehen von sich aus nicht gegen Sie vor. Das ist „Fall C".*
- *Untervariante 1: Fall A mit viel Gold oder gar einem Edelsteinvorkommen („gems"), das unendlich Gold liefert. Sie haben alle Zeit der Welt, um Ihr Dungeon so auszubauen, wie es Ihnen gefällt, und können all Ihre Monster auf den höchsten Level trainieren, bevor Sie zum Angriff übergehen.*
- *Untervariante 2: Fall A mit wenig Gold. Hier müssen Sie entscheiden, was Sie mit dem spärlichen Einkommen anfangen. Sie sollten nicht jeden Raum bauen, sondern Ihr Geld in Trainingseinheiten investieren, damit Sie zum Angriff übergehen können, solange Sie noch in der Lage sind, Ihre Monster zu bezahlen.*

Meist ist es so, daß genug Gold da ist, um alles zu bauen, und reichlich Zeit zur Verfügung steht, um die Wesen anständig zu trainieren bzw. alle Forschungen erfolgreich abzuschließen.



Kräftig durchwühlt! So sollten Sie bei jedem Level verfahren. Der Spruch „sight of evil" hilft bei der Suche nach lohnenden Schätzen.

kämpfen miteinander), läuft irgendetwas aus dem Ruder. Benutzen Sie nun den Assistenten, und schauen Sie, was dieser macht. Am besten wäre es dann, einen älteren Spielstand zu laden und die gezeigten Maßnahmen bereits jetzt einzuleiten. Die andere Alternative ist natürlich die, nun anzugreifen und das Szenario zu Ende zu bringen!

Besonderheiten

Sobald Sie ein Gefängnis und eine Folterkammer haben, sollten Sie diese Räume auch nutzen. Ein gefolterter Feind verrät oft wichtige Dinge (Lage des Feinddungeons) oder läuft zu Ihnen über! Je nach Güte des Helden kann das schon eine längere Tortur erfordern, weshalb er auch einigermaßen bei Kräften sein sollte. Ein fast toter Feind stirbt schneller, als er sich überlegen kann, ob es bei Ihnen vielleicht auch schön ist! Der Horned Reaper ist wohl das stärkste Geschöpf im Spiel. Er mäht mit seiner Sense ganze Heerscharen von Feinden nieder und nimmt selbst dabei kaum einen Schaden. Nur – er kommt nicht einfach so. Einmal wurde er im Test gefunden – das war's. Aber es gibt noch einen Weg: Opfern Sie ein hochrangiges Wesen, z. B. eine Level-7-Mistress im Tempel-Pool. Womöglich gefällt das den Göttern, und der Reaper erhebt sich aus dem Naß! Aber bitte: Vorher abspeichern, da dies nicht zwangsläufig der Fall sein muß. Opfern Sie mal die unterschiedlichen Monster und schauen Sie sich die Konsequenzen an, das ist teilweise sehr lustig. Wenn die Stunde des Kampfes näher rückt, das Gold jedoch zu Ende geht, gibt es noch einen Weg: Machen Sie aus Masse Klasse! Werfen Sie alles, was durchschnittlich ist, in den Eingang (den Sie anschließend absperren), und behalten Sie nur die wirklich guten Monster (hochrangige Drachen und Warlocks, Mistresses, vorhandene Vampire). Durch die vielen Leichen im Eingang bekommen Sie noch diesen oder jenen Vampir zusätzlich. Diese auserwählte Elite trainieren Sie, so lange es geht. Zur rechten Zeit noch ein gutes Opfer bringt vielleicht den Reaper, der den Trupp abrundet. Sie werden sehen: Mit fünf oder sechs wirklich guten Kreaturen und richtig eingesetzten Zaubersprüchen machen Sie fast jeden Feind nieder! So, nun ist alles gesagt. Beginnen Sie nun mit Ihrem Weg der Finsternis. Viel Spaß!

Uwe Symanek

Auf einen Blick:
- Was ist neu?
- Strategischer Bereich
- Taktischer Bereich
- Die erste Woche
- Los geht's
- Der erste Kampf

Wenn man bei den Online-Diensten in die Spielerforen schaut, stellt man fest, daß immer noch sehr viele Spieler über "UFO – Enemy unknown" und "Terror from the Deep" sitzen und sich den Kopf darüber zerbrechen, wie denn nun die Welt am besten zu retten wäre. Im dritten Teil der Serie legt MicroProse noch einmal einen drauf.



X-COM APOCALYPSE

TEIL 1: DER ABWEHRKAMPF

Es gibt praktisch keine Strategie, die nicht irgendwie zum Erfolg führen könnte, und die Wege zum Sieg sind zahlreich. Deshalb gleich hier und besonders deutlich: Bei der nachfolgenden Lösung kann es sich nur um einen Vorschlag handeln, dem Sie folgen können. Vielleicht ist diese oder jene Anregung dabei, die Ihre Motivation für ein erneutes Spiel hebt. Der erste Teil dieses Vorschlages führt Sie von der ersten Berührung mit den fremden Wesen über gewaltige Abwehrschlachten hin zu dem Wendepunkt, an dem Sie zur Offensive übergehen und Ihrerseits den Aliens mit Feuer und Eisen antworten können. Die Probespiele wurden im zweiten Schwierigkeitsgrad durchgeführt, welcher aber bereits durchaus geeignet ist, auch geübte „X-COMler" zu fordern.

Für die alten Hasen: Was ist neu?

Wenngleich das Spiel von der Handlung und den maßgeblichen Abläufen her eindeutig als Teil der UFO-Serie erkennbar ist, hat es nicht mehr viel mit den beiden Vorgängern zu tun. Um es kurz zu sagen: Alles ist schöner, besser, vielfältiger und intelligenter. Schauen Sie sich die wichtigsten Neuerungen an:

Strategischer Bereich

- Ihre Haupteinkunftsquelle ist zunächst der Senat der Stadt,



Ein wehrloses Wesen, das nur der Fortpflanzung der Aliens dient.

der von Woche zu Woche sehr ergebnisorientiert festlegt, in welcher Höhe die weiteren Mittel fließen werden.

- In der Stadt gibt es sehr viele Interessensgruppen, Industriefirmen, Dienstleister und kriminelle Organisationen, die untereinander konkurrieren, paktieren oder sich bekämpfen. Auch Sie können Bündnisse eingehen oder Kriege anzetteln, oder Sie müssen sich der Übergriffe verärgerter Gruppen erwehren.
- Die Forschung erstreckt sich nun auf die Gebiete Molekular-Biologie und Quantenphysik. Für jeden Bereich gibt es begrenzt spezielle Wissenschaftler.
- Wissenschaftler und Techniker können nicht mehr zu Hunderten rekrutiert werden. Sie sind nun in Teams zu 5 oder 10 tätig. Jede dieser Personen verfügt über einen persönlichen Fähigkeitslevel.
- Artefakte, die noch nicht erforscht wurden, können nicht verkauft werden.
- Alienleichen bringen kein Geld mehr.
- Dinge, die zu kaufen sind, stehen, je nach Verhältnis zum Hersteller, in begrenzter Anzahl zur Verfügung. Sind Sie mit dem jeweiligen Hersteller verfeindet, wird er sich weigern, Ihnen etwas zu verkaufen bzw. etwas für Sie zu tun (z. B. Transporte auszuführen).

Taktischer Bereich

- Die taktischen Kämpfe können nun wahlweise in Echtzeit oder in Runden ausgeführt werden.
- All Ihre Soldaten verfügen von Beginn an über gewisse PSI-Fähigkeiten, die entwickelt werden können.
- Sie können von Beginn an Menschen rekrutieren. Wenn Sie mit den jeweiligen Interessensvertretungen (dazu später mehr) gut stehen, kommen Mutanten (gute PSI-Fähigkeit) und Androiden (berserkerhafte Kämpfer, absolut resistent gegen PSI-Angriffe) hinzu.
- Zugriffe auf das Inventory während des Kampfes kosten im Runden-Modus keine Bewegungspunkte (BP) mehr. Sie können also beliebig oft Gegenstände wechseln; nur wenn Ihr Soldat etwas vom Boden aufhebt, kostet das 6 BP.
- Außer gehen und niederknien können die Soldaten nun auch laufen, springen und kriechen.
- Die Soldaten operieren in Trupps bis zu 6 Personen. Jeder dieser Trupps kann auch insgesamt befehligt werden (z. B. Trupp 1 läuft geschlossen von A nach B), was sehr viel Arbeit spart.
- Auch während des Kampfes können neue Trupps gebildet werden.
- Das Medi-Kit heilt wieder nur kritische Wunden. Allerdings versorgt sich der verwundete Soldat nun selbst und braucht keinen anderen mehr dazu. Man kann mit dem Medi-Kit keinen Ohnmächtigen mehr aufwecken und auch die Energie eines Erschöpften nicht mehr herstellen.
- Ernsthaft verletzte Agenten können auch während des Kampfes durch spezielle Ausgänge in Sicherheit gebracht werden.
- Im Echtzeitmodus können Befehle gegeben werden, während das Spiel angehalten wurde. Auf diese Weise ist man jederzeit in der Lage, sich auf neue Situationen einzustellen.
- Die Künstliche Intelligenz (KI) Ihrer Truppe und die der Aliens wurde gewaltig verbessert.

Die erste Woche

Los geht's!

Zu Beginn haben Sie eine gut ausgebaute Basis, einige „Agenten", Wissenschaftler, Ingenieure und $100.000,-. Bauen Sie gleich noch zwei Unterkünfte, ein Bio-(B) und ein Physiklabor

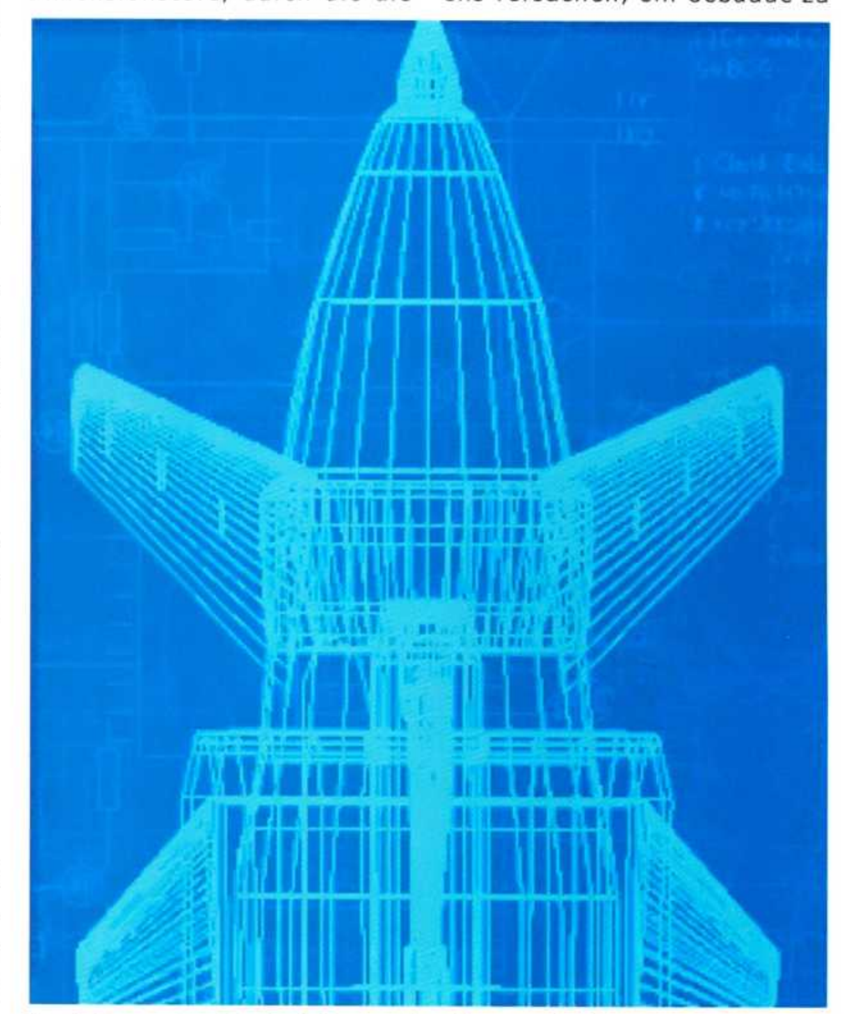


Blitzschnell, tödlich, aber zum Glück sehr verwundbar: Auch dieser Wurm ist eines der Stadien, die so ein Alien während seiner Entwicklung durchläuft.

(P). Bis diese Einrichtungen fertiggestellt sind, dauert es einige Tage. Rekrutieren Sie nun noch einige Agenten; insgesamt sollten Sie zwölf haben, um daraus zwei Trupps à sechs Agenten formieren zu können. Als nächstes veranlassen Sie sofort die Erforschung der Dimensionstore und des Bio-Transportes. Nun schauen Sie sich (am besten aus der Vogelperspektive) die Stadt an: Sie werden einige helle Punkte bemerken. Das sind die Dimensionstore, durch die die Aliens eindringen. Sie sollten genügend Geld übrig haben, um bereits jetzt eine zweite Basis anzuschaffen. Kaufen Sie eine für $30.000,-. Auch dort werden zunächst ein Lager, zwei Unterkünfte sowie ein B- und ein P-Labor in Auftrag gegeben. Nun gehen Sie einkaufen. Da Ihre Leute zu Beginn lausige Schützen sind, werden Sie eine Menge Munition benötigen. Kaufen Sie also die Vorräte an Laser-Munition und panzerbrechenden (AP) Geschossen für die MGs und die automatischen Kanonen auf. Einige Magazine mit Explosiv- und Brandmunition (HE und IN) sollten ebenfalls beschafft werden. Weiter brauchen Sie nun nur noch eine Menge Hand- und Gasgranaten und zwei oder drei weitere „Stun-Grapples" (Betäubungsgeräte). Ist Ihr Geldvorrat bereits erschöpft? Kein Problem, bald wird verdient!

Der erste Kampf

Es wird nicht lange dauern, bis der erste Alarm ertönt: Die Aliens versuchen, ein Gebäude zu



Nach der ersten Woche können Sie diesen relativ guten und wendigen Jäger erstehen.

Auf einen Blick:
- Echtzeit oder Rundenkampf
- Abfangtip
- Die zweite Woche
- Neue Anschaffungen
- Alarmbereitschaft

infiltrieren! Beladen Sie nun Ihren Jäger mit vier Agenten und dem Transportmodul für Zuladung („cargo-module"). Die Soldaten sollten nur mit Laser- und Maschinengewehren sowie einigen Gas-Granaten ausgerüstet werden. Nehmen Sie auf keinen Fall Handgranaten, Explosiv- oder gar Brandmunition mit! Achten Sie auch darauf, daß die Lasergewehre an die Agenten mit den höchsten Genauigkeitswerten verteilt werden. So, nun sind Sie bereit. Und los geht's. Die erste Regel lautet: Egal, ob im Runden- oder Echtzeitspiel, suchen Sie nicht lange nach dem Feind, sondern sofort nach einer geeigneten Stellung, die ein weites Sicht- und Schußfeld bietet. Im Nahkampf sind Ihre Männchen den Aliens in jeder Hinsicht unterlegen, weshalb diese auf Distanz bekämpft werden müssen. Eine gute Position ist immer das Ende eines Korridors, eine Ecke in einer Halle mit Blick auf die Eingänge und Aufzüge oder, mit etwas Abstand, vor einem Aufzug. Sie müssen den Feind nicht suchen, da er schon bald zu Ihnen stoßen wird. Ihre ersten Gegner sind in der Regel der Multiworm und der Spitter. Beide sind anfällig gegen Gas, der Spitter ist überhaupt durch alles recht schnell zu erledigen. Sollten Sie einen Multiworm töten, werden Sie plötzlich mit vier neuen Gegnern konfrontiert: Den ungemein schnellen und tödlichen Hyperworms. Diese Wesen sind zwar sehr leicht verwundbar – ein Treffer von irgendwas genügt – aber sie sind andererseits sehr schnell und beißen einen Agenten in Sekunden zu Tode, wenn sie an ihn herankommen. Bis auf weiteres sollten Sie deshalb in Gebäuden versuchen, die Multiworms mit Gas zu betäuben.

Echtzeit oder Rundenkampf?

Im Echtzeitmodus geht das so: Sobald eines dieser Wesen auftaucht, drücken Sie den „Pause"-Knopf. Nun wechseln Sie in das Inventory des Agenten, der in der besten Position steht. Geben Sie ihm eine Gasgranate in die Hand, wechseln wieder auf das Gefechtsfeld und aktivieren nun die Granate mit einer Verzögerung von ca. 1,25 Sekunden. Nun geben Sie den Befehl, zu werfen, und klicken auf das Ziel. Erst jetzt drücken Sie wieder den Echtzeitknopf und werden sehen, wie Ihr Agent die Granate wirft. Merken Sie sich diese Vorgehensweise, da später viele Echtzeitkämpfe nur durch dieses Wechselspiel zwischen Befehlsgebung im Pause-Modus und normaler Zeit zu gewinnen sein werden. Im Rundenmodus gehen Sie im Prinzip genauso vor, nur daß die Herumklickerei hier entfällt. Warum, so werden Sie sich fragen, soll man in Gebäuden nicht mit den schweren Kalibern antreten? Aus einem einfachen Grund: Wenn der Schaden, den Sie anrichten, zu groß ist, wird Ihnen die soeben gerettete Organisation eine Rechnung präsentieren, die sich gewaschen hat. Wenn Sie nicht bezahlen (was zu Beginn auch fast unmöglich ist), haben Sie einen neuen Feind. Es kommt sogar vor, daß viele Organisationen grundsätzlich sauer reagieren, wenn Sie auftreten und Sie für Schäden zur Kasse bitten, die nachweislich von den Aliens angerichtet wurden. Sollte eine Organisation „unfriendly" oder gar „hostile" werden, bekommen Sie von dieser nichts mehr geliefert und müssen, bei erneuten Übergriffen der Aliens, sogar gegen den Werkschutz kämpfen, was gar nicht schön ist. Außerdem kann es passieren, daß Ihr Stützpunkt angegriffen wird. Speichern Sie deshalb vor jedem Einsatz ab und schauen Sie anschließend in die Diplomatieanzeige, ob sich am Status der Gesellschaft etwas verändert hat. Es ist tatsächlich so, daß viele Einsätze mit etwas Geduld gänzlich ohne Schäden an Einrichtungen oder Zivilpersonen gewonnen werden können. Das gleiche trifft übrigens auch später auf die Aktionen Ihrer Abfangjäger zu: Wenn Sie versehentlich ein Gebäude zerstören lassen, reagieren die Besitzer sauer. Achten Sie also darauf, den Feind vor der Stadt abzufangen, solange es möglich ist (siehe Extrakasten). Alsbald erhalten Sie die Meldung, daß ein UFO gesichtet wurde. In dieser ersten Woche handelt es sich dabei lediglich um unbemannte Aufklärer, die leicht von einem Hoover-Car oder dem Valkyrie-Jäger abgefangen werden können. Bergen Sie die Wracks! So wird die erste Woche relativ schnell vorübergehen. Was haben Sie erreicht? Nun, mit etwas Glück haben Sie bereits die UFO-Typen 1 und 2 geborgen, die schon mal erforscht werden können. Vielleicht ist es sogar gelungen, das Bio-Transportmodul fertigzustellen, und Sie haben schon das eine oder andere Exemplar der Aliens lebend geborgen. Wenn nicht, auch kein Problem. In der zweiten Woche wird ohnehin alles wieder anders.



Auf Distanz verschießt dieser Koloß sehr gefährliche Explosivgeschoße, im Nahkampf benutzt er eine Art Disruptor Canon. Keine Angst: Er ist langsam und sehr leicht zu erlegen (sogar mit Gift B!).



Gerade zu Beginn einer Ihrer ärgsten Feinde, da er durch konventionelle Waffen nur sehr schwer umzubringen ist. Versuchen Sie, einen lebend zu fangen, da auch er Aufschluß über die Lebenszyklen der Wesen gibt!

ABFANGTIP

Tip

Die Valkyrie und der Hawk sollten, voll betankt und aufmunitioniert, in Gebäuden nahe der Dimensionstore stationiert werden (es ist völlig egal, ob das Gebäude einer feindlichen oder freundlichen Organisation gehört), um auftauchende UFOs so schnell wie möglich angreifen zu können.

Der Retaliator und der Annihilator brauchen keinen Sprit. Man muß sie also nicht in Gebäuden stationieren, sondern kann sie direkt bei den Dimensionstoren „in die Luft hängen". Das spart Anflugswege und mindert die Schäden an der Stadt! Achten Sie hierbei auf diese Tore, da deren Standorte jederzeit wechseln können!



Hoffentlich haben Sie bereits Androiden in Ihrer Truppe, wenn dieser Kerl aufkreuzt! Er kann fliegen und dreht garantiert einen Ihrer Leute per PSI-Angriff um! Zum Glück ist er ebenfalls sehr leicht zu erledigen.

Die zweite Woche

Neue Anschaffungen

Wenn Sie diese und jene Gesellschaft von Aliens befreit haben, einige der UFOs erledigt haben und womöglich eine oder zwei Forschungen zu Ende brachten, ist der Senat erfreut („pleased"), überweist Geld und kündigt eine Aufbesserung des Budgets an. Nun gehen Sie wieder einkaufen. Zunächst entblößen Sie den Valkyrie-Jäger von jeglicher Ausrüstung und verscheuern ihn. Bestellen Sie den wesentlich besseren Hawk-Jäger, auch wenn Sie deshalb eines Ihrer Hoover-Cars zusätzlich verkaufen müssen. Im Bereich der Agenten-Ausrüstung finden Sie am Ende der Liste noch einen weiteren Kampfanzug, nämlich den der Firma MARSEC. Die Teile sind zwar deutlich schwächer als die des Mitbewerbers MEGAPOL, haben aber dafür den Vorteil, etwas leichter zu sein. Vor allem bietet der Brustpanzer die Möglichkeit, herumzufliegen. Da dies ein unschätzbarer taktischer Vorteil ist, kaufen Sie davon sechs. Warum nur sechs? Nun, es reicht meist vollkommen, mit sechs gut ausgerüsteten Soldaten in den Kampf zu ziehen, während die anderen in der Basis trainieren oder ihre Wunden versorgen. Die nächsten Alarme haben nun bereits einiges an Schrecken verloren, da Ihnen die Hyperworms nun nicht mehr an die Wäsche können und sich Ihre Mannen deutlich schneller bewegen.

Alarmbereitschaft

Alsbald wird wieder ein UFO-Alarm die Leute erschrecken, Ihnen jedoch die Chance eröffnen, den Typ 3 einzufangen und, spätestens jetzt, die ersten lebenden Exemplare zu bergen. Bevor Sie zur Abschußstelle fliegen, sollten Sie nun Ihre Agenten mit allem ausrüsten, was gut und teuer ist: automatische Kanonen mit HE- und IN-Geschossen und reichlich Handgranaten. An der Crash-Site angekommen, lassen Sie Ihre Leute in einigem Abstand fliegend Position vor dem Eingang des UFOs beziehen.





Auf einen Blick:
- Autopsien
- Der X-Com 3 Tech-Tree
- Die Forschung

Nun warten Sie einfach ab, bis sich die ersten zeigen. Ihr ärgster Feind ist nun der sogenannte „Popper", der, wie ein Wahnsinniger rennend, neben oder unter Ihren Leuten explodiert und beträchtlichen Schaden anrichtet. Üben Sie nun den Einsatz der rechten Maustaste: Sobald so ein Selbstmordgeschöpf auftaucht, halten Sie das Spiel an und klicken Sie mit der rechten Maustaste über dem Biest. Es wird nun durch vier Markierungen gekennzeichnet, was bedeutet, daß alle Ihre Leute auf dieses Ziel schießen. Aber Vorsicht: Wenn es mit HE- oder IN-Munition erwischt wird, explodiert es trotzdem. Also, ebenfalls im Pause-Modus, noch schnell die Munition auf AP gewechselt. Versuchen Sie als nächstes, einen der Hyper- und Multiworms mit Gas zu betäuben, da diese Geschöpfe für Ihre Forschung sehr wichtig sein werden. Sobald Sie merken, daß keiner mehr nachkommt, können Sie in das Schiff eindringen und in den ersten Stock hinauffahren. Womöglich finden Sie dort noch einige Spitter und/oder Anthropoden, auf jeden Fall aber einige merkwürdige Geschöpfe: den Chrysalis und die Eier der Aliens. Letzteren sollte niemand zu nahe kommen, da sie sehr wehrhaft sind, wenn auch nur auf kurze Distanz. Wichtig ist, diese Wesen zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht umzubringen.

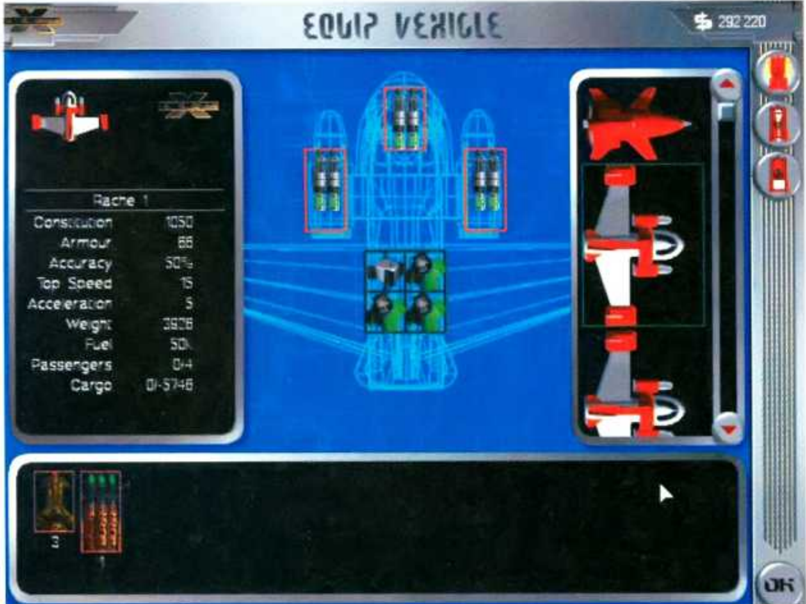




Autopsien

Wenn alle anderen Gegner erledigt sind, endet der Kampf und die Geschöpfe werden automatisch zu Ihrem Stützpunkt verbracht, wo sie dann weiter erforscht werden können. Versteigen Sie sich nicht in unnütze Bemühungen, weitere Aliens lebend zu fangen. Das geht später wesentlich leichter und bringt außerdem keine ersichtlichen Vorteile. Die Autopsien reichen vorläufig. So, nun wären die er-

Eine Ausstattungsvariante für Annihilator und Retaliator. Die Schilde sind wirklich gut und ermöglichen auch längere Kämpfe gegen viele Feinde.



DER X-COM 3 TECH-TREE

(rot = bevorzugte Gebiete, wenn mehrere gleichzeitig zur Auswahl stehen)

Quantenphysik

Dimension Gates
Nach UFOs Typ 1,2 und 3
alien propulsion system
großes Physik-Labor
(egal, welches System der Aliens zuerst erforscht wird)
alien control system
alien energy system
ermöglicht Erforschung der small disruptor gun

advanced security station
dimension probe
the alien dimension (nach Eindringen, Rückkehr nicht nötig)
große Werkstatt
interdim. Biotransport (Schlüssel für eigene Kampfflieger!!! Vorerst nur erforschen, nicht bauen)
explorer (nur erforschen, nicht bauen)
retaliator
annihilator (nach UFO 9 „Battleship")

Weitere durch UFOs bedingte Forschungsmöglichkeiten

Typ 1-7	*Xcom weapons control system*
Nach Typ 7	*small disruptor shield*
	medium disruptor canon
	disruptor bomb + disruptor multi bomb
	stasis bomb
Nach Typ 9	*heavy disruptor canon*
	large disruptor shield
	cloaking field device
	teleport device für Jäger

disr. canon + small disr. shield + pers. disr. shield disruptor armour ergibt automatisch dimension destabilizer (Einhandwaffe)

Biochemie

Bio transport module

Chrysalis, egg, alle Würmer	*the alien life cycle*
Alle Würmer (lebend + tot)	*the alien genetic structure*
	bio warfare
	toxin A + toxigun
nach alien genetic structure	*toxin B*
nach erstem Wurm (tot)	*advanced bio lab*
Wenn probe zurück:	*alien building type 5*

Weitere Artefakte, die erforscht werden können (Reihenfolge des Auffindens zufällig):

1: *brainsucker launcher (bio)*
2: *disruptor gun*
3: *devastator cannon*
4: *boomeroid (semiintelligente Mine mit Näherungszünder)*
5: *personal cloaking device (ca. 10. April)*
6: *vortex mine (Handgranate)*
7: *personal disruptor shield*
8: *entropy-launcher (bio)*
9: *dimension missile*
10: *personal teleport device (ca. Mitte Mai)*

sten Schritte getan. Alles weitere hängt davon ab, wann die Aliens jeweils mit einem neuen Typ Ufo aufkreuzen, welche Artefakte Sie bis dahin gefunden und erforscht haben und wieviel Geld zur Verfügung steht, um notwendige Anschaffungen zu tätigen bzw. neue Errungenschaften konstruieren zu können. TIP: Machen Sie es sich von Beginn an zur Gewohnheit, nach jedem Einsatz in Ihre B- und P-Abteilungen zu schauen, da es womöglich neue Dinge zu erforschen gibt!


Die „mindprobe" zeigt, daß dieser Anthropode bereits schwer angeschlagen und zudem nur schwach ausgerüstet ist.

Die Forschung

Wie schon in den vorangegangenen Spielen hängt auch hier der Fortschritt ganz maßgeblich davon ab, was Sie auf den Kampfplätzen finden und in welcher Reihenfolge es erforscht wird. Der „Tech-Tree" im Extrakasten gibt darüber Aufschluß; allerdings muß es nicht sein, daß Sie die Artefakte in derselben Reihenfolge vorfinden, wie es im Test der Fall war. Demzufolge können sich schon einige Verschiebungen ergeben. Wichtig sind folgende Erkenntnisse:

1) Durch die Würmer, Chrysaliden und Eier erhalten Sie Aufschluß über den Lebenszyklus der Aliens, welcher Ihnen das Gebiet „Biologische Kriegsführung" ermöglicht. Daraus erhalten Sie dann die Möglichkeit, schnell wirkende Gifte zu entwickeln, die zwar teuer, jedoch wesentlich wirkungsvoller als andere Waffen sind und vor allem keinen Schaden an Menschen oder Einrichtungen verursachen.
2) Nach den UFOs 1-3 können Sie die Steuer-, Kontroll- und Antriebselemente erforschen. Das führt schließlich zur Entwicklung einer unbemannten Drohne, die durch die Dimensionstore in die „Gegenwelt" reisen kann. Es geht dann weiter mit einem „interdimensionalen Biotransport", der zu einem „Explorer" führt. Bauen Sie keines dieser drei Geräte zum jetzigen Zeitpunkt, da Sie Ihr Geld für das nun folgende Fluggerät benötigen: den „Retaliator", einen Jäger, der


Ihre PSI-Kämpfer müssen zwar nicht so nahe ran wie hier, jedoch brauchen sie direkten Sichtkontakt zum Feind!

Auf einen Blick:
- Artefakte
- Andere Gesellschaften
- Das Geld

wirklich stark genug ist, auch die größeren UFOs zu bekämpfen. Nach UFO 9 geht es dann weiter mit dem „Annihilator", einem richtig schönen, starken Schlachtflieger (kostet allerdings auch $200.000,- pro Stück!).

3) Die Disruptoren-Technologie bringt Sie nicht nur in den Besitz dieser wirkungsvollen Waffen, sondern verschafft ebenso Zugang zu neuen Rüstungen und Strahlenschilden.

Sie werden bemerkt haben, daß jeder Ihrer Wissenschaftler und Ingenieure einen eigenen Fähigkeitsgrad besitzt. Schauen Sie aus diesem Grunde öfter in das Rekrutierungsfenster, um einen eher schwachen Forscher (< 80) gegen einen stärkeren auszuwechseln. Klar: Je höher der Level, desto schneller geht die Arbeit voran! Zeitweise gibt es, hauptsächlich im Bereich Bio, nichts zu forschen. Entscheiden Sie selbst, ob Sie Ihre Mannschaft trotzdem behalten und bezahlen wollen, oder ob Sie alle rauswerfen und im Bedarfsfall neu engagieren. Letzteres birgt allerdings das Risiko, daß nicht sofort so viele zur Verfügung stehen, wie Sie benötigen, Sie also Zeit verlieren und womöglich dadurch einen strategischen Vorteil einbüßen. Gerade bei Ingenieuren scheint der Markt besonders eng zu sein.

Andere Gesellschaften

Zu Beginn sind Sie in einem hohen Maße von Lieferanten abhängig, da Sie eine Menge Munition und in der zweiten Woche neues Material (Hawk und Fluganzüge) benötigen. Schon aus diesem Grunde sollten Sie darauf achten, es sich nicht mit den entsprechenden Herstellern zu verderben (also z. B. MARSEC für die Anzüge und die meisten Waffen, SolMine für Elerium, falls Sie Ihren Hawk mit Plasma-Kanonen ausrüsten). Das ist recht schwer, wenn Sie durch einen Alarm in die jeweiligen Gebäude eindringen müssen, da ein Schaden meist unabwendbar ist. Hierzu ein Tip: Ignorieren Sie zunächst Alarme, sofern einer der Zulieferer betroffen ist! Der Senat bezahlt Sie nicht für den Einsatz an speziellen Orten, sondern für Ihr Gesamtergebnis. Beschränken Sie sich also auf Einsätze für den Senat und weniger wichtige Institutionen (z. B. Lifetree, Sanctuarity Clinic, Evonet). Auch damit kommen Sie auf eine ausreichende Anzahl von Erfolgen, und es ist nicht so schlimm, wenn Ihnen einer von denen böse ist – mit Ausnahme des Senates, versteht sich. Aber neben den Lieferanten gibt es noch einige Organisationen, auf die Sie achten sollten:

1) S.E.L.F. ist eine Vereinigung, die die Interessen der Androiden vertritt. Stellen Sie sich immer gut mit diesen Leuten, da Sie sonst nie diese unbezahlbaren Androiden-Kämpfer rekrutieren können!

2) Mutant Alliance ist die Vereinigung der Menschenrasse, die durch die Kreuzungsver-

ARTEFAKTE

Natürlich werden Sie ohnehin alles erforschen, was es gibt. Hin und wieder finden Sie jedoch gleich mehrere Gegenstände, von denen dieser oder jener enorme taktische Vorteile bieten wird (wie Sie wahrscheinlich beim jeweils letzten Kampf leidvoll selbst festgestellt haben).

Boomeroid



Ein Wahnsinnsgerät! Sie werfen es weg, und es findet den Feind, sobald sich dieser in den vorher eingestellten Bereich (bis zu 12 m) begibt. Aber Vorsicht: Einmal weggeworfen, kann das Ding nicht mehr aufgenommen werden! Wenn Sie also eine Stelle passieren müssen, an dem noch eines liegt, sprengen Sie es vorher (durch HE-Beschuß oder Handgranaten). Werfen Sie es weit genug weg, da es auf jeden Ihrer Soldaten anspringt, der sich eventuell im Radius bewegt! Werfen Sie es vor die Eingänge der UFOs, damit die herausstürmenden Feinde gleich richtig empfangen werden!

Disruptor Gun



Die erste vernünftige Waffe, die Sie erforschen können! Außerdem erschließt die Forschung weiteren Zugang zur Disruptor-Technologie.

Vortex-Mine



Die Hölle von einer Handgranate! Wirkt in einem sehr großen Bereich, auch nach oben.

Personal cloaking device

Taktisch nicht zu überbieten, vereitelt dieses Gerät die Sicht auf große Distanz. Schleichen Sie sich an den Gegner heran und erledigen ihn aus sicherer Distanz!

Personal disruptor shield



Fängt zunächst alle Treffer ab und lädt sich auch wieder auf, wenn Sie Ihren Mann rechtzeitig in Sicherheit gebracht haben (solange die Anzeige noch etwas Blau zeigt). Ermöglicht nun auch (zur Not) Nahkämpfe. Zusammen mit dem cloaking device sind Sie für rivalisierende Banden anderer Gesellschaften nun praktisch unbesiegbar.

Entropy launcher



Diese selbstlenkende Bio-Waffe zerfrißt nicht nur die Rüstung, sondern auch den Menschen. Unschätzbar beim Einsatz gegen rivalisierende Organisationen. Zwei Mann genügen, um Dutzende von (menschlichen) Gegnern niederzumachen.

Teleport device



Mit diesem ultimativen Gerät eröffnen sich ganz neue taktische Perspektiven. Sie teleportieren rein, werfen ein wenig mit Handgranaten um sich (im Pausemodus, versteht sich), teleportieren raus, und der Gegner schaut noch exakt 0,25 Sekunden lang dumm aus der Wäsche. Und dann wird es Licht!

Dimension missile

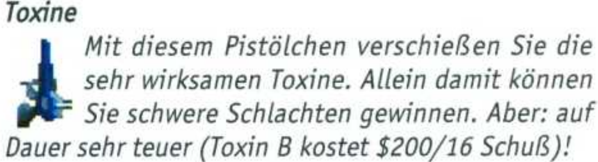


Eine Massenvernichtungswaffe erster Güte. Wirkt auf weite Distanz äußerst präzise (selbstlenkend) und verheerend. Nachteil: Vernichtet auch alles, was die bekämpften Feinde bei sich hatten.

Devastator canon

Bis in die nächste Zukunft Ihre Standardwaffe. Lädt von selbst nach und wirkt auf weite Distanz sehr präzise und durchschlagend.

Toxine



Mit diesem Pistölchen verschießen Sie die sehr wirksamen Toxine. Allein damit können Sie schwere Schlachten gewinnen. Aber: auf Dauer sehr teuer (Toxin B kostet $200/16 Schuß)!

*Bei den Fliegern sind die Strahlenwaffen Ihr Standardgerät. Die Bomben sind sehr teuer und bringen die Gegner nur unwesentlich schneller zum Absturz. Allein die Stasis-Bombe hat einen gewissen Charme: Der Gegner wird **EINE KURZE ZEIT** eingefroren und ist währenddessen wehrlos. Sobald Sie über große Labore verfügen, sollten Sie die o.g. Artefakte auch in diesen erforschen, da es ganz einfach schneller geht. **Leider kann eine Forschung nicht von einem in ein anderes Labor verlegt werden.** Planen Sie aus diesem Grunde gut!*

suche der Aliens in Teil 1 und 2 des Spieles entstanden ist. Diese Rasse verfügt über deutlich höhere PSI-Werte als die Menschen und ist deshalb eine Bereicherung Ihrer Truppe! Später, im zweiten Teil, werden Sie erfahren, was es mit diesen Leuten wirklich auf sich hat.

3) PSYKE und OSIRION sind die Mafia des Spieles. Sie sind sehr gut als Feind geeignet, da sie niemand mag und Sie deshalb keine Nachteile erleiden, wenn Sie diese Leute hin und wieder überfallen. Beschränken Sie sich z. B. auf PSYKE, wird OSIRION bald Ihr Verbündeter sein. Aber Vorsicht: Die Leute der Mafia greifen Ihren Stützpunkt tatsächlich an, während andere Organisationen meist nur damit drohen!
4) Transstellar ist das Transportunternehmen der Stadt. Ohne diese Firma können Sie keinen Transfer zwischen Ihren Stützpunkten durchführen!



In dieser Ansicht können Sie wesentlich schneller die Ziele Ihrer Abfangjäger festlegen.

Lesen Sie hin und wieder in der Ufopädie nach, was die einzelnen Einrichtungen so tun, und trachten Sie danach, mit den meisten in Frieden zu leben. Das kann auf keinen Fall schaden.

Das Geld

Es ist nicht so, wie Sie es von den ersten Teilen her kennen, daß von Beginn an mit Alien-Leichen und (unerforschtem) Alien-Gerät Massen von Geld zu verdienen wäre. Ihre wesentlichen Einnahmen sind die Mittel, die Ihnen der Senat zur Verfügung stellt. Der tut das alleine aufgrund Ihres Gesamtergebnisses. Sie erhalten für jeden Einsatz, jedes abgeschossene UFO



Der Kampf um einen Frachter ist relativ einfach zu gewinnen. Das Teil hat aber auch einen Hinterausgang. Schauen Sie also mal hinter das Schiff, wenn das Szenario nicht enden will; vielleicht versteckt sich da einer auf der Wiese.



Auf einen Blick:
- **Wie geht's weiter?**

und jede erfolgreiche Forschung Punkte. Andererseits werden Ihnen für jeden Alien-Alarm und Beschädigungen der Stadt welche abgezogen. Solange das Gesamtergebnis 1000 Punkte überschreitet, ist der Senat „pleased" und erhöht die Mittel. Aber es gibt noch einige andere Wege:

1) Stellen Sie Waffen und Geräte her, die beim Verkauf deutlich mehr bringen, als deren Produktion kostet. Allerdings blockieren Sie damit auch Werkstatt-Kapazitäten. Sie sollten dies also nur dann tun, wenn Ihre Ingenieure nichts besseres zu tun haben oder genügend Werkstätten vorhanden sind. Auf keinen Fall sollten Sie zu Beginn zu viele Werkstätten bauen, nur um diese Geldquelle zu erschließen!
2) Mit expandierender Forschung erhalten Sie immer mehr Alien-Technologie. Da die Aliens in der Regel Gegenstände lange, bevor Sie sie erforschen konnten, benutzen, sammelt sich bis zu dem Zeitpunkt, an dem Sie die jeweilige Technik verwenden können, ein „unsichtbarer" Vorrat an. Z. B. waren im Test 42 cloaking devices vorhanden, als diese endlich eingesetzt werden konnte. Da man so viele im Leben nicht braucht und weitere vorgefunden werden, konnten 20 verkauft werden (ca. $2.500,-/Stück).
3) Führen Sie Raids bei Feinden durch! Mit dieser Sekte „Cult of Sirius" wird von Beginn an ein Erzfeind geliefert. Warten Sie allerdings mit diesen Überfällen, bis Sie das cloaking device besitzen, da ansonsten unausweichliche Ausfälle durch Verwundungen zu großen Nachteilen bei den wichtigen Missionen führen. Jeder Raid bringt zwischen $10.000,- und $30.000,- wenn anschließend das erbeutete Gerät verkauft wird. Auf diese Weise können Sie an einem Tag locker 5 Überfälle starten, da der Gegner offenbar über unerschöpflichen Nachschub an Werkschutzleuten verfügt. Außerdem zählen auch diese Raids zu den taktischen Missionen, für die Sie Punkte erhalten. Überfallen Sie also die Sirianer pro Woche ca. 10 mal, haben Sie ungefähr $150.000,- verdient und außerdem 1000 bis 2000 Extrapunkte erreicht; der Senat ist dann „very pleased". Ein weiterer Vorteil besteht darin, daß sie jungen Rekruten, ausgerüstet mit dem entropy launcher und dem pers. cloaking device, sehr schnell und ohne Risiko die für weitere Beförderungen nötigen „kills" verschaffen, somit also recht schnell Elitekämpfer heranziehen können.

Wie geht's weiter?

Wenn Sie uns bisher gefolgt sind, werden Sie sich nun etwa im Monat Mai befinden. Mittlerweile besitzen Sie vielleicht die dritte Basis und ca. 4 Retaliators. Sie stellen fest, daß die Aliens immer härter und entschlossener kämpfen. Vor allem wird klar, daß dieser Feind offenbar keine Nachschubprobleme kennt und schon allein deshalb, trotz aller bisherigen Erfolge, dieser Krieg nicht zu gewinnen sein wird. Besonders deutlich wird diese Erkenntnis an dem Tag, an dem sich der Himmel verdunkelt: Riesige neue UFOs (Typ 9) sind aufgetaucht, um der Stadt den Gnadenstoß zu versetzen! Nun, auch dieser Herausforderung werden Sie noch einige Male erfolgreich begegnen können, zumal Sie nun in der Lage sind, den Annihilator, Ihr ultimatives Kampfgerät, zu entwickeln. Aber dennoch: Sie wissen genau, daß Ihre Tage und die der Stadt gezählt sind, wenn Sie nicht sofort den Spieß umdrehen und Tod und Verderben in das Land des Aggressors verlagern. Lassen Sie uns damit in der nächsten Ausgabe beginnen!



Anders als bei den Vorgängern heilt sich der Soldat nun selbst. Er braucht dazu jedoch Ruhe, weshalb Sie ihn aus dem Kampf nehmen sollten.





Durch häufige Einsätze erreichen Ihre Agenten bald sehr hohe Genauigkeitswerte. Wenn sie von Beginn an im PSI-Training sind, verbessern sich auch diese Fähigkeiten zusehends.



Die Standardausrüstung der zweiten Woche. Der MARSEC-Anzug ist zwar eine schwache Panzerung, läßt Ihre Leute jedoch fliegen!

Außerdem erfahren Sie,
- wie Sie Ihre Taktiken an die jeweils neuen Technologien anpassen,
- wie die wichtigsten Alien-Gegner kämpfen und
- wie Sie die Endkämpfe erfolgreich bestehen können.

Uwe Symanek

PC ACTION IM ABO

ZUR BESTELLUNG: BITTE ABOKARTE IM HEFT VERWENDEN!

Als Dankeschön: CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases

Bringt Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer bietet Platz für 24 CDs, und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlich neuen Inlays finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.

Bitte beachten: Die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!

Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine.

PC ACTION - DAS PROFI-PC-SPIELEMAGAZIN - IM ABO:

- Jeden Monat über 30 Seiten GAMES GUIDES zu aktuellen PC-Spielen. Außerdem: kompetente Tests aller Spielehits.
- Auf CD-ROM: Demos, Patches, Codes, Levels, Maps, Schummelsoftware...
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.
- Sie versäumen keine Ausgabe und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk aller PC Action-Hefte.

Computec Verlag; Gestaltung: Gisela Tröger, Foto: Dirk Katscher



- Spielerauswahl und -behandlung
- Spielbetrieb und Praktiken



Aufmerksame Leser der Online-Hilfe werden dort zwar eine große Anzahl an wichtigen Hinweisen gefunden haben, hier aber exklusiv für die Leser der PC-Action jede Menge zusätzlicher Kniffe, direkt aus der Entwicklungsabteilung von Ascaron.

ANSTOSS 2

Unterteilt in die vier großen Bereiche Spielerauswahl und -behandlung, Spielbetrieb, Geldmanagement und Karriereplanung finden Sie auf den folgenden Seiten die grundlegendsten Tips, mit deren Hilfe Sie Anstoß 2 gewinnen können. Vorweg liefern wir Ihnen aber den wichtigsten Hinweis, denn Vergeßlichkeit ist gefährlich! Bei zwei Dingen neigen Anstoß-Spieler erfahrungsgemäß zur Vergeßlichkeit. Die Pflege des Rasens und die Vorverträge der Jugendspieler werden immer wieder gerne ignoriert. Wenn sich dann plötzlich einer Ihrer Spieler einen Bänderriß zuzieht oder Ihr kostbares Talent beim Erzrivalen spielt, ist die Schadenfreude der Mitspieler groß. Und damit das so bleibt, gibt es hier auch garantiert keine Warnmeldung...

SPIELERAUSWAHL UND BEHANDLUNG

Meine Spieler erhalten in der Vorbereitung rote Karten und fallen dann die ersten Spiele aus!

Eine rote Karte in einem Freundschaftsspiel hat bei Anstoß 2 wie in der Realität die gleichen Konsequenzen wie in einem Pflichtspiel. Um Ausfälle zum Saisonstart zu vermeiden, sollten Sie deshalb unbedingt in der Vorbereitung und in der Winterpause mit der Härteeinstellung „Nonnenhockey" spielen!

Nicht aus jedem Talent wird ein Superstar, aber...

Haben Sie einen Verein gefunden, bei dem Sie länger bleiben wollen, sollten Sie Ihre Position auf alle Fälle durch Aktienkäufe untermauern, damit Sie nicht so schnell gefeuert werden, wenn es einmal nicht so läuft. Erst in diesem Fall rechnet sich auch eine optimale Jugendförderung. Bei kurzfristigen Engagements bringt sie Ihnen herzlich wenig. Sie sollten dann ganz auf diese Ausgaben verzichten und das Geld lieber in die medizinische Abteilung oder in den Erwerb eines neuen Spielers stecken. Lohnenswert ist es, wenn Sie häufiger mal Jugendspieler bei anderen Vereinen abzuwerben versuchen. So können Sie sich innerhalb einer Saison eine bedeutende Anzahl an Talenten verschaffen. Nicht immer wird hier ein Spieler aufgeführt, aber gelegentliches Nachschauen schadet nichts.

Mir fehlt für eine bestimmte Position ein Spieler...

Sie sollten unbedingt darauf achten, einen oder zwei Spieler mit der Eigenschaft „Allrounder" zu verpflichten. Dieser Spielertyp ist sehr praktisch, da er auf jeder Position im Feld 80% seiner normalen Stärke entfaltet. Ansonsten können Sie natürlich auch einen

Die Reihenfolge Ihrer Strafstoßschützen sollten Sie festlegen.



Vor Saisonbeginn alles in die Konditionsarbeit stecken!



Die Kalkulation: Mit den Sponsoren sollten Sie selbst verhandeln.

Spieler durch regelmäßigen Einsatz auf einer neuen Position umschulen. Alternativ dazu sollten Sie auch über eine Anpassung Ihres Spielsystems an die vorhandenen Spielertypen nachdenken.

Der Einsatz meines Spielers ist riskant.

Jetzt sollten Sie vorsichtig sein. Einen Spieler mit einem Bänderanriß können Sie unmittelbar nach seiner Genesung wieder einsetzen. Im Zweifelsfall aber sollten Sie auf ihn verzichten. Die Gefahr eines Abrisses ist viel zu groß!

Seien Sie vorsichtig und vermeiden Sie es, mit 120 oder 150% Einsatz zu spielen!

Es ist sehr gefährlich, mit zu viel Einsatz zu spielen, da Ihre Mannschaft auf die Dauer sehr viel an Kraft und Form einbüßt. Machen Sie das nur bei wichtigen Spielen!

Meine Kondition ist einfach zu niedrig!

Zu viele Spiele wirken sich äußerst schädlich auf die Kondition Ihrer Spieler aus. Irgendwann sind diese ganz einfach auch einmal müde. Deshalb könnten folgende Tips sinnvoll sein:

■ Schonen Sie Ihre Spieler in der Vorbereitung und in der Winterpause nicht!

■ Wechseln Sie Ihre Leistungsträger öfter einmal auch schon nach 60 oder 70 Minuten aus. Das spart Kraft, und Ihre Spieler werden es Ihnen danken.

■ Bei einem Spiel gegen schwächere Mannschaften können sich ruhig auch ein oder zwei Spieler schonen. Das sollte immer noch reichen.

■ Machen Sie auch einmal eine Woche nur leichtes Training. Auf diese Weise erholen sich die Spieler wieder.

Mein Spieler hat eine Superform und wird nicht aufgewertet!

Für die Form gibt es bei Anstoß 2 vier kritische Grenzen. Der Bereich, in dem Spieler nur recht selten formbedingte Auf- und Abwertungen erhalten, liegt zwischen 7 und 13 Punkten. Ab einer Durchschnittsform von 13 Punkten wird es dann interessant. Hier beträgt die Wahrscheinlichkeit für eine Aufwertung bei Spielern mit einer Spielstärke unter „5" 60%, bei genau „5" 20%. Ab 16 Formpunkten steigt diese Wahrscheinlichkeit weiter an. Der Spieler hat sogar die Chance, bis zu zwei Punkte zuzulegen. Eine Garantie gibt es jedoch nicht! Auch wenn es manchmal ärgerlich ist, wenn ein Spieler nicht die erwartete Aufwertung bekommt, so ist es doch ungleich spannender! Und auf der Gegenseite freut man sich dafür, wenn ein Spieler der eigentlich sicheren Abwertung gerade noch entgeht. Abwertungen gibt es mit der gleichen Wahrscheinlichkeit wie bei den Aufwertungen in den Bereichen zwischen 4 und 6.9 und unterhalb von vier Punkten.

SPIELBETRIEB UND TAKTIKEN

Gelb-Rote-Karten

In der Regionalliga können Sie vor allem in der Endphase eines Spiels ruhig eine härtere Gangart einschlagen, Gelb-Rote-Karten führen hier ja nicht zu einer Sperre!

Meine Form ist im Keller – und ich MUSS gewinnen!

Das letzte Mittel in einem solchen Fall ist das Dopen der gesamten Mannschaft (bzw. der Spieler, die sich dopen lassen). Durch das Ansteigen der Form haben Sie eine gute Chance auf den Sieg im nächsten Spiel. Dadurch erhalten Sie weitere Formpunkte, die Sie auch behalten dürfen, wenn die Wirkung des Aufputschmittels wieder verflogen ist. Natürlich ist dies nicht ganz risikolos – aber besser als gefeuert werden, oder?

Ich muß ständig auf die Tribüne.

Wenn Sie mehr als viermal im Spiel taktische Änderungen durchführen, kann das dem Schiedsrichter unter Umständen zu bunt werden. Er schickt Sie dann mit jeweils 50% vor jedem Aufruf der Taktik auf die Tribüne. Sie können dann in diesem Spiel auch nicht mehr auswechseln.

Zu viele Stürmer sind gefährlich...

Stellen Sie nicht zu viele Stürmer auf! Das macht die Räume eng und sorgt für massive Abwertungen im Sturmbereich (werden in der Mannschaftsaufstellung nicht angezeigt). Dazu wird für jede Mannschaft ein Punktwert ermittelt. Für jeden echten Stürmer gibt es zwei Punkte, für jeden Außenstürmer und jeden offensiven Mittelfeldspieler einen Punkt. Ab sechs Punkten gibt es Abzüge auf den Sturmwert:

6 Punkte 10%
7 Punkte 20%
8 Punkte 30%
9 oder mehr Punkte 40%

Um den Abzug zu umgehen, sollten Sie bei einer offensiven Taktik Ihre Spieler so weit wie möglich nach vorne stellen, ohne daß sich die Positionsbezeichnungen ändern.

Welches Spielsystem ist das beste?

Das optimale Spielsystem ist immer von Ihren Spielern abhängig. Generell sollten Sie allerdings nicht zu defensiv spielen. Versuchen Sie ruhig, Ihre Verteidiger relativ weit vorne zu postieren und auch die offensiven Mittelfeldspieler relativ nah an den Sturm zu stellen.



In der Regionalliga können Sie ruhig härter spielen, da Karten selten eine längerfristige Sperre nach sich ziehen.



Trainieren Sie Standardsituationen, das führt meist zu Toren.



Selbsterstellte Trainingseinheiten sind meist effektiver.



Wenn Sie wechseln möchten, reizen Sie Ihren Vorstand permanent!



Auf einen Blick:
- **Geldmanagement**

Der schnellste Weg zur Mannschaftsaufstellung...
...führt natürlich über den Co-Trainer. Wer sich dieses Geld aber sparen möchte, kann am schnellsten über die „Auto"-Funktion aufstellen. Einfach die Spieler von der Bank aufs Feld ziehen und wieder „Auto" anklicken, bis die Mannschaft steht. Das geht erheblich schneller als über die Spielerliste.

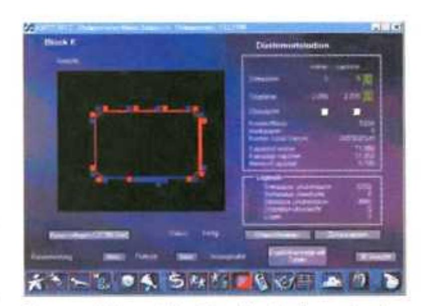
GELD-MANAGEMENT

Ich spiele in der Regionalliga und gehe ständig pleite!
In dieser Klasse gibt es finanziell kaum Spielraum. Teure Spieler sind nicht finanzierbar. Deshalb sollten Sie nach Möglichkeit nur ablösefreie Spieler verpflichten. Planen Sie den Aufstieg, so kann es günstig sein, auch noch einige Spieler (am besten mit Kaufoption) aus einer höheren Liga auszuleihen. Scheitert das "Unternehmen Aufstieg" dann, müssen Sie sich in der nächsten Saison wenigstens nicht mit zu hohen Gehältern herumschlagen. Auch sonst sollten Sie sparen: Trainingslager, ein Co-Trainer, hohe Siegprämien, NORACSA, eine teure statistische Abteilung, der beste Rechtsanwalt – das ist da unten einfach nicht drin.

Verträge frühzeitig verlängern?
Wichtige Spieler sollten Sie immer möglichst langfristig an sich binden. Auf diese Weise werden sie für andere Vereine zunehmend uninteressant, da die Ablösesumme in diesem Fall sehr hoch ist. Lassen Sie es erst einmal soweit kommen, daß ein Spieler nur noch ein Jahr Vertrag hat, wird es ziemlich kritisch. Unbedingt sofort verlängern sollten Sie Verträge von Spielern, die eine sehr hohe Durchschnittsform haben und voraussichtlich im nächsten Jahr mindestens einen Spielstärkepunkt besser sind. Auch Spieler mit der Eigenschaft „Talent" sollten Sie langfristig an sich binden, wenn der Spieler noch deutlich unter 24 Jahre alt ist! Sonst haben Sie allzu schnell ein "ewiges Talent" im Kader.

Meine Spieler bringen auf dem Transfermarkt kaum Geld...?
Richtig Geld läßt sich auf dem Transfermarkt nur machen, wenn ein Verein von sich aus auf Sie zukommt und Interesse an einem Spieler äußert. Hat der Spieler dann noch einen langfristigen Vertrag bei Ihnen, wird es richtig teuer. Setzen Sie einen Spieler dagegen selbst auf die Transferliste, signalisieren Sie dadurch, daß Sie ihn loshaben wollen. Die Angebote fallen folglich deutlich geringer aus. Dies ist selbst dann der Fall, wenn Sie mit dem Spieler eine fixe Ablösesumme vereinbart haben. Diese dient lediglich als Schutz vor Abwerbeversuchen anderer Vereine. Sobald Sie den Spieler aber aus freien Stücken auf die Transferliste setzen, wird sie von den interessierten Clubs ignoriert (es sei denn, man hätte auch deutlich mehr bezahlt).

Die Lizenz ist in Gefahr – ich brauche Geld!
Gute Angebote anderer Vereine für eigene Spieler sind selten – und wenn man sie dringend braucht, dann kommen sie schon gar nicht. Was also tun, wenn einem das Wasser bis zum Hals steht? Zunächst sollten Sie alle einfachen Mittel ausschöpfen. Leeren Sie die schwarze Kasse und investieren Sie Ihr Privatvermögen in den Verein. Pumpen Sie Ihren Sponsor an (über das Telefon)! Fragen Sie nette Mitspieler, ob Sie ein paar Mark für Sie übrig haben. Setzen Sie die Prämien Ihrer Mannschaft aus („Aktueller Spielerkader"). Hilft das alles nichts, sollten Sie an den Verkauf von Spielern gehen. Wenn Sie diese schnell loswerden müssen, achten Sie am besten darauf, daß diese eine gute Form und positive Charaktereigenschaften haben. Diese Spieler werden Sie sehr schnell los. Hilft das auch nichts, haben Sie nur noch eine letzte Chance. Schöpfen Sie Ihren Kreditrahmen voll aus und investieren Sie Ihr Geld bei Madame



Vermeiden Sie Dachabrisse beim Stadionausbau!



Bei Vertragsverhandlungen dürfen Sie rund fünfmal pokern.

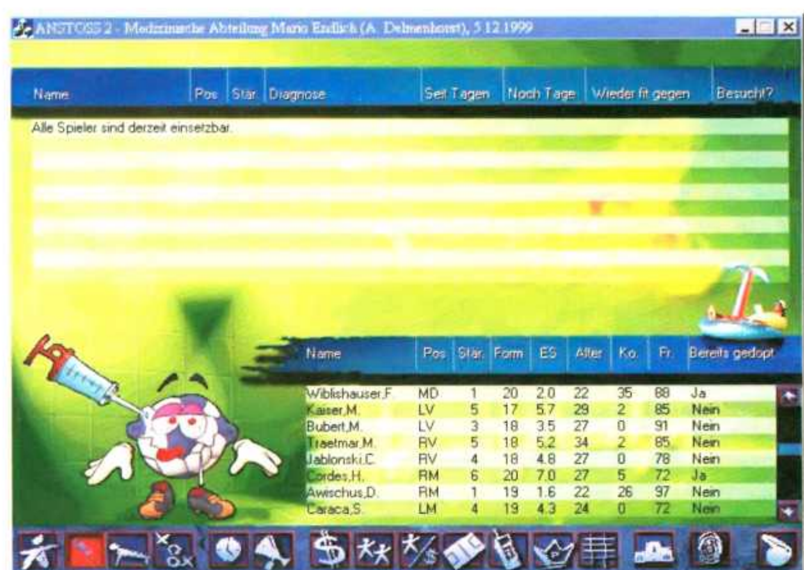
Véronique – mit etwas Glück klappt es doch noch...
Hier noch einmal die Informationen, ab welcher Größenordnung an Schulden es tatsächlich um die Existenz geht:

	Lizenzentzug möglich	Lizenzentzug sicher
1. Liga	12 Mio. DM	24 Mio. DM
2. Liga	6 Mio. DM	12 Mio. DM
3. Liga	1 Mio. DM	4 Mio. DM

Geld mit Aktien verdienen...
Wenn Sie zu Beginn der Saison in der Statistik einen Blick auf die Mannschaftsstärken werfen, können Sie leicht erkennen, welche Teams über einen starken Kader verfügen (auch bei „Vereine absuchen" erhalten Sie einen Überblick). Hier können Sie in der nächsten Zeit von Kurssteigerungen ausgehen, wenn die Sai-



Bei der Verwendung der Gelder für die schwarze Kasse sollten Sie sehr selektiv vorgehen. Am meisten lohnen Schiri-Bestechungen!



Steht es um Ihre Mannschaft vor einem wichtigen Spiel konditionell schlecht, hilft manchmal der Griff zur Dopingspritze.


Bring'
Deine Festplatte
zum
Schlottern!
KALLE
UND DAS MAGISCHE
HAUS
Ravensburger
Die
Hexenakademie
Ravensburger



Auf einen Blick:
- Karriereplanung

son normal verläuft. Spekulieren können Sie, wenn Sie vor einem Meisterschafts- oder Pokalfinale Aktien eines beteiligten Vereins erwerben. Die Kurse machen hinterher meist heftige Sprünge.

KARRIERE-PLANUNG

Der schnellste Weg ins Bonusland...

...führt über die Managerkarriere mit Vereinsauswahl. Einfach als ersten Verein einen Erstligisten auswählen und schnell kündigen (oder sich feuern lassen) – schon können Sie wahlweise auf Angebote aus Italien oder Spanien hoffen.

Ein Verein als Durchgangsstation?

Wollen Sie schnell Karriere machen, dann gibt es einige kleine Kniffe, die das beschleunigen können. Vor allem sollten Sie immer auf eine Ausstiegsklausel in Ihrem Vertrag achten, damit Sie im Falle eines Falles problemlos verschwinden können. Nach Ihrem Amtsantritt sollten Sie alle Register ziehen:

- Ein bißchen mehr Geld als sonst in neue Spieler stecken.
- Junge Talente bei guten Angeboten verkaufen und dafür lieber zwei, drei ältere Spieler holen.
- Hohe Prämien bezahlen und bereits zu Beginn der Saison in der Halbzeitansprache immer wieder ein Donnerwetter loslassen.
- Kein Geld in langfristige Dinge stecken, z. B. in den Ausbau des Stadions.

Im Zweifelsfall ist außerdem ein Rücktritt besser als ein Rausschmiß. Ohne Risiko ist das allerdings alles nicht. Wird nämlich kein Verein auf Sie aufmerksam, müssen Sie mit den Folgen Ihrer Handlungen leben.

Meine Rechtsanwälte wollen, daß ich in die Berufung gehe!

Nehmen Sie sich lieber gleich einen guten Anwalt, das ist auf die Dauer besser als ständig erfolglos nachzuverhandeln. Außerdem ersparen Sie sich so Ärger mit dem Verband.

Beim Vorstand einschleimen...

Wenn Sie auf der Kippe stehen, sollten Sie auf alle Fälle versuchen, Fernsehinterviews zu Ihren Gunsten zu nutzen (auch wenn Sie sich sonst nicht gerne interviewen lassen). Dem Vorstand gefällt es, wenn Sie von einer glorreichen Zukunft mit Titeln und einem großen Vermögen reden. Auch ein kleiner Seitenhieb auf die Millionäre der Mannschaft kann nicht schaden (allerdings stehen Ihre Spieler da nicht so drauf). In der höchsten Not, wenn Sie nur noch knapp über 50% Vorstandsvertrauen haben, sollten Sie schließlich auf alle Fälle Aktien kaufen. Entweder Sie retten Ihren Kopf – oder Sie verdienen bei Ihrer Entlassung kräftig an den steigenden Kursen. Wenn wir uns das genauer überlegen, sollten Sie an dieser Stelle auf alle Fälle Aktien kaufen, denn der Kurs steigt ja auch, wenn Sie gewinnen...



Von den Statistikfunktionen können Sie sich in der Regionalliga nicht alle leisten. Die Meisterprognose sollten Sie aber verfolgen!

Wie kann ich meinen Mitspieler ärgern?

Außer mit den illegalen Möglichkeiten der schwarzen Kasse (Sabotage) können Sie Ihre Gegner vor allem auf dem Transfermarkt ärgern. Abwerbeversuche sind ein sehr populäres Mittel, um die Gehälter bei Konkurrenten nach oben zu treiben. Insbesondere, wenn der gegnerische Spieler erst vor kurzem aufgewertet wurde und noch relativ wenig Gehalt bekommt, wirkt dies finanziell verheerend. Vor allem im Endkampf um die Meisterschaft oder gegen den Abstieg kann es sehr sinnvoll sein, auf diese Weise für Unruhe zu sorgen. Richtig nett ist es, plötzlich einen größeren Schwung von Aktien des Vereins eines entlassungsgefährdeten Mitspielers zu kaufen. Er wird Ihnen jeden Wunsch nach einem Spieler von den Augen ablesen und höchstens noch einen minimalen Geldbetrag fordern...

Mit diesen Tips müßten Sie Anstoß 2 auf alle Fälle erfolgreich spielen können. In der nächsten Ausgabe gehen wir dann noch ein Stück weiter ins Detail. **Gerald Köhler, Ascaron**



Damit Sie Ihre Karriere nicht verschlafen, sollten Sie häufiger einmal im Telefonmenü unter „Anfrage anderer Vereine„ nachschauen.



Konzeptautor Gerald Köhler und Programmierer Rolf Langenberg aus der Ascaron-Entwicklungsabteilung kümmern sich um Ihre Tips.



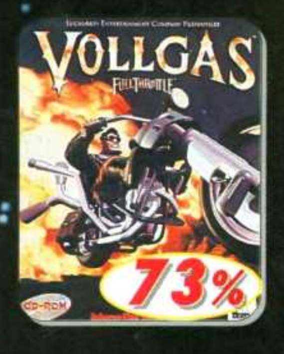
RAVELINE
Das führende Magazin
für Techno-Musik und -Lifestyle
in Deutschland.
Jeden Monat brandaktuelle News und Facts aus der rasanten Welt elektronischer Tanzmusik.
Interviews, Features, Fotoreportagen und Berichte aus dem Nightlife in Deutschlands angesagtesten Clubs.
Ausführliche Tests von technischem Equipment für den Nachwuchs-DJ und Heimproduzenten.
Clubwear, Filmtips, ein bundesweiter Veranstaltungskalender und, und, und
Autechre
5 Years of Electronic Revolution:
FORCE INC.
ACID
ACID IST EIN WIE-WORT
Vive La France
yellow
underworld
Die Musik des Zufalls:
UNIT MOEBIUS
Jesus left Chicago
artwork & magazin design by planet pixel



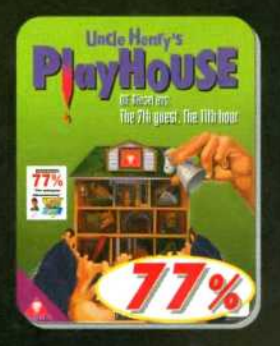






































*unverbindliche Preisempfehlung!

hol dir die Sterne vom himmel



Jeder Titel DM 29,95* Streetprice

Wolfpack
Kaiser Deluxe
Der Rasenmäher-Mann
Congo - In die Tiefen von Zinj

















Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT

http://www.funsoft-online.com

Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794



Auf einen Blick:
- Das Verkehrsnetz
- Die Lkws
- Die Züge
- Pause-Cheat



Mit Hilfe der folgenden Tips des Chef-Programmierers Hans Schilcher gelingt Ihnen der Schritt zum Millionär im Handumdrehen. Erfahren Sie exklusiv in der PC Action alle Strategien zu den Szenarien und Karrieren, zur Verkehrsplanung und den Produktketten.

DER INDUSTRIE-GIGANT

Das Verkehrsnetz

Um effektiv zu sein, sollte Ihr Verkehrsnetz von Anfang an gut geplant werden. Vor allem mögen Schienenstränge zwar sehr toll aussehen, wenn massig Weichen und Kreuzungen auf engem Raum vorhanden sind – wirklich gut funktionieren werden solche Konstrukte aber mit Sicherheit nicht. Je übersichtlicher das Verkehrsnetz für Sie ist, desto besser wird es auch arbeiten.

Die Lkws

Lkws sind relativ unproblematisch. Sie sind gefügig, finden meist ihren Weg und verursachen nur ab und an mal Staus, aber sonst keine großen Probleme. Leider sind sie wegen der beschränkten Ladekapazität und der geringen Geschwindigkeit den Zügen doch meist unterlegen. Bei Produkten, die aus einem Rohstoff hergestellt werden, können die Lastwagen für die Rohstoffzulieferung und für die Produktauslieferung herangezogen werden. Das heißt, ein Lastwagen liefert Rohstoffe an und liefert das daraus hergestellte Produkt gleich weiter zum Kaufhaus. Damit vermeiden Sie eine Überfütterung der Fabrik mit Rohstoffen. Benötigt ein Produkt mehrere Rohstoffe, zieht diese Masche nicht mehr. Sie werden einige Lastwagen mit der Rohstoffbelieferung beauftragen, und andere werden die Güter zu den Kaufhäusern transportieren. Dafür sollten Sie bei der Fabrik zwei unabhängige Terminals errichten. Einer wird für die Rohstoffanlieferung, der andere für die Abholung der Güter genutzt. Dies bewährt sich besonders, wenn sehr viele Lastwagen unterwegs sind. So können Lastwagen, die auf Verkaufsgüter warten, nicht den Terminal für ankommende Rohstoffe blockieren.

Tappen Sie bei einzelnen Terminals nicht in die „Warten-bis-voll"-Falle. Da ein Terminal aber nur Platz für einen Lkw bietet, blockiert ein wartender Lkw die Rohstoffzulieferung – und woraus soll nun das Produkt gefertigt werden? Elegant umgehen kön-



Die Trennung von Zulieferung und Abholung vermeidet unnötige Staus und verringert die Fahrzeiten.

nen Sie diese Falle mit der oben erwähnten Zwei-Terminal-Methode.

Lastwagen haben sehr geringe Fahrtkosten. Es kann also durchaus sein, daß bei sehr weiten Strecken Lkws die bessere Wahl sind. So können sich auch Produkte mit geringer Gewinnspanne und weiten Zulieferstrecken rechnen. Einen Nachteil der Lkws sollten Sie im Auge behalten: Sobald ein Lastwagen eine Stadtstraße – das sind die Straßenteile mit Bürgersteigen – befährt, reduziert er seine Geschwindigkeit auf fußgängerfreundliche fünfzig Stundenkilometer. Achten Sie also darauf, daß längere Strecken nicht zu oft durch verbautes Gebiet führen. Umgehungsstraßen können bei größeren Siedlungsgebieten eine sehr lohnende Investition sein. Allerdings sollten Sie die Umgehungsstraßen so planen und anlegen, daß keine Verbindung zu Stadtstraßen besteht. Denn wie alle Fahrzeuge suchen auch die Lkws immer den kürzesten Weg zu ihrem Ziel. Und wenn der Weg mitten durch eine Stadt kürzer ist, wird kein Lkw auf Ihrer teuer errichteten Umgehungsstraße fahren. Lastwagen können durchaus auch vom Verkehr in den Städten aufgehalten werden. Auch dies sollte für den Bau von Umgehungsstraßen sprechen. Sie können den Fahrplan und den Beladeplan für eine ganze Gruppe von Lkws gleichzeitig ändern. Dieses nicht unwichtige Feature ist im Handbuch leider nicht beschrieben. Meist werden Sie mehrere Lastwagen mit gleichen Zielpunkten und Beladungen haben. Wollen Sie nun für alle diese Lkws die Zielpunkte oder die Beladung ändern, so müssen Sie nicht mühsam für jeden Lastwagen den Fahrplan aufrufen. Halten Sie einfach die Umschalttaste (Shift-Taste) gedrückt und klicken Sie einen Lkw an. Ändern Sie nun den Fahrplan oder Beladeplan, so gelten diese neuen Einstellungen für alle Lkws, die vor der Änderung den gleichen Fahr- und Beladeplan hatten. Wenn Sie in einem Terminal einen neuen Lastwagen kaufen, dann merkt sich das Programm die Fahrplaneinstellungen und auch das gekaufte Modell solange, bis Sie in einem anderen Terminal einen Lastwagen kaufen. Sie können also in einem Terminal mehrere Lastwagen nacheinander kaufen und müssen nur für den ersten den kompletten Fahrplan einrichten. Bei jedem weiteren Lastwagen erscheinen diese Einstellungen gleich beim Kauf. So kommen Sie relativ rasch und bequem zu einer ganzen Flotte von Lkws.

Die Züge

Züge sind in den meisten Fällen die effektivsten Verkehrsmittel. Bauen Sie keine allzu langen Strecken. Jedes Fahrzeug verursacht Fahrtkosten, und Züge sind teurer als Lkws. Monorails und Supraleiterzüge sind teurer als normale Züge. Wieviel Fahrtkosten ein Zug in einem kompletten Umlauf – also vom ersten Zielpunkt zum letzten Zielpunkt und wieder retour – verursacht, kontrollieren Sie im Info-Modus. Das Updaten der Fahrzeuge kann auch sinnvoll sein, wenn das neuere Fahrzeug nicht unbedingt schneller ist, aber die Betriebskosten geringer als beim alten Fahrzeug sind. Jede Weiche hat ein eingebautes Signal, das von den Zügen automatisch geschaltet wird. Prallen zwei Züge bei einer Weiche frontal aufeinander, so wird es keine Kollision geben, denn die Züge drehen einfach um, fahren zurück zur nächsten Weiche und suchen dort einen anderen Weg. Sind nun aber die Weichen so nahe beieinander, daß einer dieser Züge mit seinen Waggons bereits auf der nächsten Weiche steht, kann er nicht mehr umdrehen. Konsequenz ist ein überaus ärgerlicher Stau. Achten Sie daher darauf, daß zwischen zwei Weichen mindestens vier normale Schienenstücke verlegt sind, das entspricht einer maximalen Zuglänge. Eine weitere zwiespältige Eigenschaft der Züge ist das Suchen nach dem kürzesten Weg. Es kann sich durchaus ergeben, daß bei einem voll ausgebauten Terminal alle ankommenden Züge permanent in einen bestimmten Bahnsteig einfahren wollen und sich dadurch gegenseitig behindern. In diesem Fall ist die Verbindung mit dem Bahnsteig für alle Züge der kürzeste Weg zu diesem Terminal, und diesen wollen sie nutzen – auch wenn ein anderer Bahnsteig nur ein Feld weiter entfernt ist. Verbinden Sie einfach einen Bahnsteig nur mit einem Bahnsteig eines anderen Terminals. Mittendrin errichten Sie eine Ausweichstelle, und schon können zwei Züge – und nicht mehr! – ohne gegenseitige Behinderung diese Verbindung befahren. Es können also bis zu acht Züge zwischen zwei voll ausgebauten Terminals verkehren, ohne zeitraubende Staus zu verursachen. Benötigen Sie auf einer Linie mehr Züge, ist es fast immer besser, wenn Sie zusätzliche Terminals errichten. Beachten Sie einen Grundsatz: Je weniger alternative Wege ein Zug hat, desto besser wird sein Fahrverhalten und damit auch seine Effektivität sein.

PAUSE-CHEAT

Ist der Pause-Button gedrückt, können Sie sich nur durch die Landschaft bewegen oder Informationen abrufen. Mit einem kleinen Trick ist es auch bei angehaltenem Spiel möglich, einige Aktionen zu tätigen. Halten Sie das Spiel an und rufen Sie die Produkthilfe auf. Nach dem Verlassen der Produkthilfe ist der Auswahlmodus aktiv. Diesen Design-Schnitzer können Sie nun gnadenlos ausnutzen. Sie können Ihre Kaufhäuser und Industrien anwählen, als wäre die Pausefunktion nicht aktiv. Also eine sehr gute Möglichkeit, einmal in aller Ruhe die Kaufhäuser zu kontrollieren, Preise einzustellen oder auch die Produktion in Fabriken umzustellen. Sogar Fahrplanänderungen bei Fahrzeugen können Sie ohne jeden Zeitverlust vornehmen.



Dieser Stau hätte vermieden werden können. Viele Weichen sehen zwar cool aus, bringen aber meist nur Verzögerungen und Probleme.



Ein geordnetes Schienenschema läßt Freude über die ungestört fahrenden Züge aufkommen. Weniger ist gerade bei Weichen oft mehr.

Auf einen Blick:
- Belieferung mit Rohstoffen
- Ballungen von Industrien
- Kaufhäuser
- Die Gegner
- Produktübersicht

Belieferung mit Rohstoffen

Um möglichst effektiv Rohstoffe zu Ihren Fabriken liefern zu können, müssen Sie vor allem die Standorte der Terminals gut planen. Gerade für Produkte, die aus Rohstoffen verschiedener Lieferanten (z. B. Stahl/Stahlwerk und Plastik/Chemiewerk) hergestellt werden, kann die Standortwahl den späteren Gewinn wesentlich beeinflußen. Wenn irgendwie möglich, sollte der Terminal für den Rohstoffeinkauf so plaziert werden, daß beide Lieferanten im Einzugsbereich dieses Terminals sind. So sind Sie auch viel flexibler bei einer eventuellen Umstellung der Produktion. Die Fahrtkosten der Fahrzeuge sind gerade zu Spielbeginn ein nicht zu unterschätzender Kostenfaktor. Meistens werden Fahrzeuge eine Hälfte ihrer Route leer fahren. Diese Leerfahrten kann man mancherorts vermeiden. Suchen Sie eine Stadt mit einem Rohstofflieferanten in unmittelbarer Nachbarschaft. Wenn es Ihnen nun gelingt, ein Kaufhaus so in der Stadt zu plazieren, daß erstens das Kaufhaus und der Rohstofflieferant im Einzugsbereich desselben Terminals sind, und zweitens der Kundenstock des Kaufhauses noch akzeptable Absatzzahlen verspricht, dann steht einer optimalen Produktionskette nichts mehr im Weg. Errichten Sie nun einen zweiten Terminal so, daß die Fahrstrecke zwischen beiden Terminals möglichst kurz ist. In den Einzugsbereich des zweiten Terminals noch rasch eine Fabrik gebaut, und es kann losgehen. Ein Zug holt nun in Terminal 1 Rohstoffe ab, lädt diese bei Terminal 2 aus und lädt gleich die fertigen Produkte ein. Diese liefert er wieder in Terminal 1 ab, und Sie können sich freuen, daß keine Fahrtkosten für Leerfahrten entstehen. Für solche Produktionslinien benötigen Sie außerdem keine teuren Monorails oder gar Supraleiterzüge, um hohe Gewinne zu machen.

Ähnlich wie bei den Lkws kann es auch bei Zügen durchaus von Vorteil sein, einen Zug sowohl für die Anlieferung von Rohstoffen als auch für den Weitertransport der Fertigprodukte einzusetzen. Denn die Streckenlänge zwischen Kaufhaus, Fabrik und Rohstofflieferant wird kaum jemals exakt gleich lang sein. Daher muß fast immer ein Zug auf den anderen warten. Mit der obigen Methode können Sie diese Wartezeiten vermeiden. Sie können auch bei den Zügen Fahrtzeiten und Logistikprobleme verringern, wenn Sie bei Fabriken die Abholung der Verkaufsgüter und die Anlieferung von Rohstoffen über getrennte Terminals abwickeln. Logischerweise sollte der Terminal für die Rohstoffanlieferung möglichst nahe bei den Rohstofflieferanten plaziert sein, der Terminal für die Abholung der Verkaufsgüter möglichst nahe beim Kaufhaus. So spart man einige Schienenstrecken ein und verringert dadurch die Fahrzeiten.



Eine ideale Verkehrslinie! Der Zug fährt in keiner Richtung leer.

Ballungen von Industrien

Es ist oft verlockend, viele Industrien auf engem Raum zu errichten und diese über einen zentralen Terminal zu versorgen. Dies kann nicht nur Probleme mit der Fahrzeuglogistik bringen. Ein großer Nachteil solcher Ballungen ist die Verteilung der Rohstoffe. Angelieferte Rohstoffe werden immer gerecht unter allen Fabriken im Einzugsbereich des Terminals, die diese Rohstoffe auch benötigen, aufgeteilt. Das kann zu sehr großen Engpäßen in der Produktion führen. Wenn Sie mehrere Industrien über einen Terminal zentral beliefern wollen, so achten Sie darauf, daß keine der Industrien Rohstoffe benötigt, die auch eine andere braucht. Benötigt eine Industrie Holz als Rohstoff, eine benachbarte Industrie Stahlblech, so werden sich bei zentraler Anlieferung keinerlei Probleme ergeben.

Kaufhäuser

Suchen Sie die Standorte für ihre Kaufhäuser sehr sorgfältig aus. Die besten Standorte finden Sie selbstverständlich meistens in der Nähe des Stadtkerns. Lassen Sie sich dabei gerade bei kleineren Städten nicht vom Aussehen der Stadt täuschen. Nicht jede Stadt wächst zu Beginn rund um den ursprünglichen Stadtkern. Den eigentlichen Stadtkern erkennen Sie ganz einfach am Stadtnamensschild. Und nur im Zentrum der Stadt werden sich auch die umsatzträchtigen Hochhäuser etablieren.



So könnte eine Ansammlung von Sportindustrien aussehen, die keine Probleme mit der Rohstoffverteilung verursacht.



Hier ist deutlich die „verschobene" Citybildung zu sehen. Der eigentliche Stadtkern kann am Stadtnamensschild gut ausgemacht werden.

Je mehr Häuser im Einzugsbereich eines Kaufhauses stehen, desto besser. Es wird immer wieder vorkommen, daß rund um ein Kaufhaus auch Grünflächen, Parkplätze, Statuen oder ähnliches von Stadtvätern angelegt werden. Diese bringen keine Kunden und sind daher nur für die Stadtbewohner gut, nicht aber für Ihr Kaufhaus. Reißen Sie daher regelmäßig all diese Anlagen im Einzugsbereich Ihrer Kaufhäuser einfach ab. Das kostet nicht viel und gibt Ihnen die Chance, daß auf dem nun frei gewordenen Grundstück ein Haus gebaut wird. Nachteilige Reaktionen der Stadtväter haben Sie deswegen nicht zu befürchten.

Die Gegner

Die Konkurrenten sind besonders im Kampf um die Rohstoffe lästig. So kommt es immer wieder vor, daß ein Gegner beschließt, ausgerechnet bei einem Stahlwerk Stahl einzukaufen, obwohl die monatliche Liefermenge gerade mal für Ihre eigenen Bedürfnisse reicht. Hier hilft ein ganz legaler Trick, gegen den Ihre Konkurrenten völlig machtlos sind. Bauen Sie einen Terminal so, daß das Stahlwerk im Einzugsbereich desselben ist. Nun brauchen Sie einen zweiten Terminal, der möglichst nahe beim ersten liegt (optimal ist eine Fahrstrecke von nur einem Feld). Im Einzugsbereich des zweiten Terminals errichten Sie eine Lagerhalle. Ein dritter Terminal wird so plaziert, daß sowohl das Stahlwerk als auch die Lagerhalle in seinem Einzugsbereich liegen. Ein Zug holt Stahl beim ersten Terminal und liefert ihn im zweiten Terminal bei der Lagerhalle ab. Vergessen Sie nicht, im Fahrplan „Warten bis voll" einzustellen. Ein zweiter Zug holt im dritten Terminal ebenfalls Stahl ab, den er entweder direkt vom Stahlwerk oder von der Lagerhalle bezieht. Die Gegner haben nun kaum eine Chance, mehr als eine Zugladung pro Monat von diesem Stahlwerk zu erhalten. Die Kosten für diesen Schachzug sind erfreulich gering.

PRODUKTÜBERSICHT

Spielwarenindustrie

Holzzüge
Benötigt: Holz, Gewinn/Waggon: 1.572, Erscheinungsjahr: 1960

Dreiräder
Benötigt: Stahl, Gewinn/Waggon: 1.700, Erscheinungsjahr: 1960
Können später problemlos gegen Metallautos ausgetauscht werden

Puppen
Benötigt: Plastik, Gewinn/Waggon: 1.648, Erscheinungsjahr: 1960
Später umstellen auf Plastikautos

Plastikautos
Benötigt: Plastik, Gewinn/Waggon: 2.130, Erscheinungsjahr: 1962
Später problemlos umstellen auf Spielzeugroboter

Metallautos
Benötigt: Stahl, Gewinn/Waggon: 1.982, Erscheinungsjahr: 1967

Autorennbahnen
Benötigt: Kupfer/Plastik, Gewinn/Waggon: 2.150, Erscheinungsjahr: 1972
Zu geringer Gewinn, gemessen am Produktionsaufwand

Spielzeugroboter
Benötigt: Plastik, Gewinn/Waggon: 2.278, Erscheinungsjahr: 1978

Modellflieger
Benötigt: Aluminium/Kupfer/Plastik, Gewinn/Waggon: 3.967, Erscheinungsjahr: 1983
Gutes Produkt, aber sehr aufwendig

Videospiele
Benötigt: Elektronische Bauteile/Plastik, Gewinn/Waggon: 4.454, Erscheinungsjahr: 1992
Zu geringer Gewinn gemessen am Aufwand

Sportindustrie

Skier
Benötigt: Holz, Gewinn/Waggon: 1.625, Erscheinungsjahr: 1960
Kann später auf Snowboards umgestellt werden

Fahrräder
Benötigt: Stahl, Gewinn/Waggon: 1.800, Erscheinungsjahr: 1960
Nach 5 Jahren Umstellung auf Fitneßgeräte

Fitneßgeräte
Benötigt: Stahl, Gewinn/Waggon: 2.243, Erscheinungsjahr: 1965

Tennisschläger
Benötigt: Aluminium, Gewinn/Waggon: 1.882, Erscheinungsjahr: 1968
Geringer Gewinn, aber Ausnutzung des Aluminiumangebots

Schlauchboote
Benötigt: Plastik, Gewinn/Waggon: 2.467, Erscheinungsjahr: 1974
Lukrativ, weil einfach herzustellen

Mountainbikes
Benötigt: Plastik/Stahl, Gewinn/Waggon: 3.300, Erscheinungsjahr: 1982
Bestenfalls ein Zusatzprodukt, später umstellen auf Inlineskater

Snowboards
Benötigt: Holz, Gewinn/Waggon: 4.497, Erscheinungsjahr: 1992
Das beste Produkt aus Holz, sehr guter Gewinn

Inlineskater
Benötigt: Plastik/Stahl, Gewinn/Waggon: 3.502, Erscheinungsjahr: 1994

Rodeln
Benötigt: Holz/Stahl, Gewinn/Waggon: 4.600, Erscheinungsjahr: 1994
Gutes Produkt, um Holz- und Stahlüberschuß zu nutzen

Holzindustrie

Möbel
Benötigt: 2 Holz/1 Stahl, Gewinn/Waggon: 2.997, -Erscheinungsjahr: 1960
Gutes, aber aufwendiges Produkt für den Anfang

Bilderrahmen
Benötigt: Holz, Gewinn/Waggon: 1.207, Erscheinungsjahr: 1960
Bestenfalls ein Lückenbüßer

Gartenhäuser
Benötigt: 2 Holz, Gewinn/Waggon: 2.575, Erscheinungsjahr: 1970
Eventuell als Ergänzung bei zu viel Holz

Schmuckindustrie

Goldschmuck
Benötigt: Gold, Gewinn/Waggon: 4.593, Erscheinungsjahr: 1960
Ideal für den Anfang bei entsprechenden Absatzmöglichkeiten

Silberschmuck
Benötigt: Silber, Gewinn/Waggon: 3.515, Erscheinungsjahr: 1960

Brillantringe
Benötigt: Brillanten/Gold, Gewinn/Waggon: 6.280, Erscheinungsjahr: 1960
Ausgezeichneter Gewinnbringer, aber sehr teuer in der Herstellung

Autoindustrie

PKW Modell 1980
Benötigt: 1 Kupfer/2 Plastik/2 Stahl, Gewinn/Waggon: 13.067, Erscheinungsjahr: 1980
Guter Gewinn, ab 1990 aber extremer Gewinnrückgang

PKW Modell 1990
Benötigt: 1 Elektr. Bauteile/2 Plastik/2 Stahl, Gewinn/Waggon: 15.717, Erscheinungsjahr: 1990
Guter Gewinn bei hohem Aufwand, ab 2010 Preisverfall

PKW Modell 2010
Benötigt: 2 Aluminium/2 Elektr. Bauteile/2 Plastik, Gewinn/Waggon: 18.750, Erscheinungsjahr: 2010
Tolles Produkt, wenn die Produktion gut läuft. Wenn nicht ...Panik!

Elektronikindustrie

Fernseher
Benötigt: Kupfer/Plastik/Stahl, Gewinn/Waggon: 4.108, Erscheinungsjahr: 1971
Ab 1981 umstellen auf Sat-Empfänger

HiFi-Anlagen
Benötigt: Kupfer/Plastik, Gewinn/Waggon: 3.670, Erscheinungsjahr: 1977
Gutes Produkt mit geringem Aufwand

Sat-Empfänger
Benötigt: Kupfer/Plastik/Stahl, Gewinn/Waggon: 4.463, Erscheinungsjahr: 1981
Lohnt nicht für Neueinstieg, kann aber Fernseher ablösen

Elektronische Bauteile
Benötigt: Kupfer/Plastik, Gewinn/Waggon: 0, Erscheinungsjahr: 1985
Wird für andere Produkte benötigt

Computer
Benötigt: Elektr. Bauteile /Plastik/Stahl, Gewinn/Waggon: 7.607, Erscheinungsjahr: 1987
Aufwendige Produktion

Mobiltelefone
Benötigt: Elektr. Bauteile/Plastik, Gewinn/Waggon: 6.847, Erscheinungsjahr: 1996
Ideales Produkt, später umstellen auf Bildtelefone

Multimediacenter
Benötigt: 1 Aluminium/2 Elektr. Bauteile/1 Plastik, Gewinn/Waggon: 8.780, Erscheinungsjahr: 2015
Geringer Gewinn gemessen am Aufwand

Bildtelefone
Benötigt: Elektr. Bauteile/Plastik, Gewinn/Waggon: 7.335, Erscheinungsjahr: 2020
Tolles Produkt, ab 2030 umstellen auf Videobilder

Videobilder
Benötigt: Elektr. Bauteile/Plastik, Gewinn/Waggon: 8.815, Erscheinungsjahr: 2029
Das beste Produkt im Spiel

Auf einen Blick:
- Produktion
- Die Karrieren
- Leicht – Level 1 bis Level 8

Produktion

Achten Sie bei der Auswahl Ihrer Produkte auf den Langzeiteffekt. Entscheiden Sie sich am besten für Produktionen, die Sie ohne großen Aufwand auf bessere Produkte umstellen können. Einige Produkte bringen nach dem Erscheinen von besseren Produkten keinen Gewinn mehr. So werden Sie beispielsweise ab dem Jahr 2020 mit Fernsehern kaum mehr Gewinn machen. Beginnen Sie mit einfach herzustellenden Produkten, die nur einen Rohstoff für die Herstellung benötigen. Die Einfachheit der Herstellung sollte immer ein Entscheidungskriterium sein. Ein gutes Beispiel ist die Elektronikindustrie: Zwar können Sie ab 1987 Computer herstellen, die auch gute Preise erzielen, die Produktion ist aber von der Logistik aufwendig. Überbrücken Sie die Zeit bis zur Marktreife der Mobiltelefone lieber mit Sat-Empfängern, die noch keine elektronischen Bauteile benötigen. Ab 1996 produzieren Sie dann Mobiltelefone. Diese Produktion können Sie ab 2020 auf Bildtelefone und ab 2030 auf die sehr gewinnbringenden Videobilder umstellen, ohne daß Sie auch nur eine Kleinigkeit bei Ihrer Rohstoffanlieferung ändern müßten.

Steigen Sie nicht vor 1990 in die Autoindustrie ein. Die PKWs Modell 1990 benötigen nämlich – im Gegensatz zum Vorgängermodell – erstmals elektronische Bauteile. Und das kann zu großen logistischen Problemen führen. Sollten Sie trotzdem vorher mit der Autoproduktion beginnen, so bedenken Sie bei der Planung, daß Sie später unbedingt eine Elektronikindustrie zur Zulieferung der elektronischen Bauteile benötigen. Achten Sie bei allen Industrien, die elektronische Bauteile benötigen, sehr akkurat auf die Streckenlängen. Hier kann es durchaus angebracht sein, die Streckenlängen abzuzählen, um für alle Fahrzeuge exakt gleich lange Fahrzeiten zu erzielen. Denn gerade die Produktion von elektronischen Bauteilen ist immens teuer, und ein Überschuß dieser Dinger kann empfindlich Ihre Geldbörse belasten. Für diese Art von Industrien sollten Sie ausschließlich Züge einsetzen.

Die Karrieren

Leicht – Level 1
Beginnen Sie mit einer Möbelproduktion. Eine exakt bemessene Rohstoffzufuhr sorgt für gute Gewinne. Zur weiteren Expansion sollten Sie Sportartikel bevorzugen, vor allem die Produktion von Fahrrädern läßt sich nach einigen Jahren sehr leicht auf die gewinnbringenderen Fitneßgeräte umstellen.



Ein Beispiel für eine reibungslos funktionierende Elektronikproduktion. Die Produktion ist sehr komplex und sollte von Beginn an gut geplant werden.

Leicht – Level 2
Bei einem solchen Umstrukturierungslevel ist es immer von Vorteil, gleich zu Beginn einmal alle Fahrzeuge anzuhalten (rechte Maustaste). Denn Sie werden einige Zeit benötigen, um sich einen Überblick über die Situation zu verschaffen. Legen Sie die Sportartikelproduktionen still und errichten Sie eine Möbelproduktion. Das erwirtschaftete Geld stecken Sie in die Errichtung besserer Produktionslinien für Sportartikel. Achten Sie auf kurze Transportwege.

Leicht – Level 3
Gewinnbringende Produkte sind besonders Schlauchboote und Spielzeugroboter. Bei Garching können Sie eine Schmuckproduktion auf die Beine stellen und damit sehr gute Gewinne machen.

Leicht – Level 4
Sie werden etwas erstaunt feststellen, daß der einzige Rohstoff in diesem Level Holz ist. Achten Sie nur darauf, welche Produkte die meisten Gewinne bringen. Zum Verkauf in größeren Städten sind Gartenhäuser ein guter Tip.

Leicht – Level 5
Sie übernehmen ein Elektronikunternehmen, das Fernseher herstellt. Es gibt zwei Varianten, wie Sie auf diese Herausforderung reagieren. Entscheiden Sie sich für die einfacher zu handhabende Variante, dann stellen Sie die Produktion um auf Sat-Empfänger. Allerdings werden Sie sehr viele Produktionslinien brauchen, um den geforderten Jahresgewinn erzielen zu können. Die anspruchsvollere, aber edlere Variante ist der Einstieg in die Computerproduktion. Errichten Sie eine zweite Elektronikindustrie, in der Sie elektronische Bauteile herstellen. Diese werden zur bereits bestehenden Elektronikindustrie geliefert und zu Computern verarbeitet. Da Elektronikindustrien sehr teuer sind, müssen Sie etwas Geduld haben, bevor es wieder voll in die Expansion geht.

Leicht – Level 6
Das Kaufhaus in Santos wird mit Computern überfüttert. Drosseln Sie die Zufuhr oder senken Sie den Preis. Bereits nach einigen Monaten tauchen Mobiltelefone neu am Markt auf. Diese benötigen zur Fertigung einen Rohstoff weniger als Computer, bringen aber gute Gewinne.

Leicht – Level 7
Stellen Sie die Skiproduktionen bei Oskarsham und Karesuando auf die gewinnbringenderen Snowboards um. Drosseln Sie die Rodelzufuhr nach Stensele auf drei Waggons pro Fahrt. Mit einigen Produktionslinien für Snowboards und Schlauchbooten sollte der Level kein Problem sein.

Leicht – Level 8
Die Tücke in diesem Level sind die Stahlwerke. Diese sind nämlich generell zu weit von den Städten entfernt. Stellen Sie daher alle Produktionen, die Stahl benötigen, auf Produkte um, die aus Plastik gefertigt werden. Sorgen Sie außerdem dafür, daß auch wirklich die schnellsten Fahrzeuge unterwegs sind. Supraleiterzüge sind



Mit einem kleinen Trick können Sie dem Gegner alle Rohstoffe vor der Nase wegschnappen.

Auf einen Blick:

- Leicht – Level 9 bis Mittel – Level 10

aber nicht immer die beste Wahl.

Leicht – Level 9

Da das Geld zu Beginn sehr knapp bemessen ist, müssen Sie gut planen, wie die Gebäude plaziert werden sollen. Entscheiden Sie sich unbedingt für die Produktion von Videobildern. Diese sind – abgesehen von den Autos – das beste Produkt im Spiel und auch einigermaßen leicht herzustellen.

Leicht – Level 10

Stoppen Sie alle Züge und nehmen Sie ordentlich Kredit. Beginnen Sie mit der Umstellung im Norden und wandeln Sie Spielwarenproduktionen in Sportartikelproduktionen um. Hier bieten sich Snowboards und Mountainbikes an. Die Produktion von Plastikautos bei Huesca und Holzzügen bei Gerona legen Sie still. Statt Autorennbahnen sollten Sie bei Huesca Mountainbikes herstellen. Generell sollten anstelle von Puppen Schlauchboote und statt Dreirädern Fitneßgeräte produziert werden. Achten Sie auch auf die Kaufhausstandorte. Manche Kaufhäuser sollten Sie abreißen und an einem besseren Standort in derselben Stadt wieder aufbauen.

Mittel – Level 1

Da nur Stahl- und Sägewerke vorhanden sind, bieten sich als Industrien nur die Möbel- und Sportindustrie an. Beginnen Sie wegen der besseren Gewinne mit ein bis zwei Möbelindustrien. Einige Sportindustrien sollten Fahrräder produzieren, die später gegen Fitneßgeräte ausgetauscht werden. Zur Abrundung und Ausnutzung der Sportgeschäfte und Sägewerke können Sie noch zusätzlich Skier erzeugen.

Mittel – Level 2

Diesmal gibt es nur Chemie- und Sägewerke. Die besten Produkte sind Plastikautos und Skier. Bauen Sie so viele Produktionsketten wie möglich, und nutzen Sie auch kleinere Städte.

Mittel – Level 3

Zu Beginn sorgen wieder zwei bis drei Möbelproduktionen für erste rasche Gewinne. Gut fahren Sie auch mit Schlauchbooten, Fitneßgeräten und eventuell Plastikautos. Auch in diesem Level sollten Sie sehr expansionsfreudig sein. Bauen Sie möglichst kurze Strecken, um die Fahrtkosten niedrig zu halten.

Mittel – Level 4

Die bestehende Fernseherproduktion auf Sat-Empfänger umstellen. Reduzieren Sie die Zulieferung auf drei Waggons pro Fahrt. Das Kaufhaus in Calgary hat keinen großen Kundenstock. Errichten Sie ein Kaufhaus im benachbarten Helena und beliefern Sie dieses. Errichten Sie Terminals bevorzugt so, daß sich ein Chemiewerk und ein Stahlwerk im Einzugsbereich befinden. Die Rohstoffzüge sollten dann zwei Waggons Plastik, zwei Waggons Kupfer und zwei Waggons Stahl abholen. Damit erreichen Sie eine gleichmäßige Rohstoffzulieferung und Produktion. Mit fünf bis sechs gut funktionierenden Elektronikproduktionen ist dieser Level zu gewinnen.

Mittel – Level 5

Fertigen Sie Snowboards anstelle von Skiern und Metallautos anstelle von Dreirädern. Bei Pontiac verheddern sich Züge in einem Engpaß. Lösen Sie das Dilemma durch Erweitern der Terminals auf mehrere Spuren. Nutzen Sie die räumlich günstig verteilten Ressourcen und beliefern Sie ein Kaufhaus mit verschiedenen Produkten. Mit ein paar zusätzlichen Sportindustrien sollte der Jahresgewinn zu schaffen sein.

Mittel – Level 6

Alle Züge unbedingt stoppen! Es werden nur Spielwaren erzeugt, für die aber kein Bedarf besteht. Stellen Sie systematisch alle Produktionen auf Sport- oder Holzindustrie um. Zu Beginn wird ein Griff in den Kredittopf unumgänglich sein. Bei Cartinga können Rodeln – und als Zusatzeinkommen im selben Geschäft noch Schlauchboote – in großer Zahl unters Volk gebracht werden.

Mittel – Level 7

Auch hier sollten wieder alle Züge angehalten werden. Nutzen Sie das Stahlwerk in der Nähe von Trondheim, um relativ einfach die Bilderrahmenproduktion in eine Möbelproduktion zu verwandeln. Die Linie bei Tyset muß nur ein bißchen nachjustiert werden, um gut zu funktionieren. In Tyset läßt sich auch Goldschmuck gewinnbringend verkaufen. Bei Oset kontrollieren Sie die Zulieferung von Rohstoffen. Arbeiten Sie im Südwesten mit Sportfabriken und Snowboards, im Norden mit Plastikprodukten, dann kann nichts mehr schiefgehen.



Nicht immer auf teure Monorails setzen, auch wenn die Geschwindigkeit überragend ist. Für lange Strecken lohnen LKW-Konvois.


Steigen Sie nicht zu früh in die Autoindustrie ein – zu teuer!


Bei Autos sind die elektronischen Bauteine das Nadelöhr.

Mittel – Level 8

Der Einstieg ist am schwersten, gehen Sie sehr sorgfältig mit Ihrem Vermögen um. Am besten fahren Sie mit der Produktion von Bildtelefonen. Ab 2030 kann dann die komplette Produktion auf Videobilder umgestellt werden, und dann klingeln die Kassen. Mit fünf Produktionslinien sollten Sie gewinnen.

Mittel – Level 9

Rüsten Sie die Elektroindustrien auf Videobilder um, diese sind leichter herzustellen und erzielen einen höheren Gewinn. Etwa drei neue Elektronikproduktionen sorgen für entsprechenden Gewinn. Als Zubrot nutzen Sie die Sägewerke und stellen Snowboards her.

Mittel – Level 10

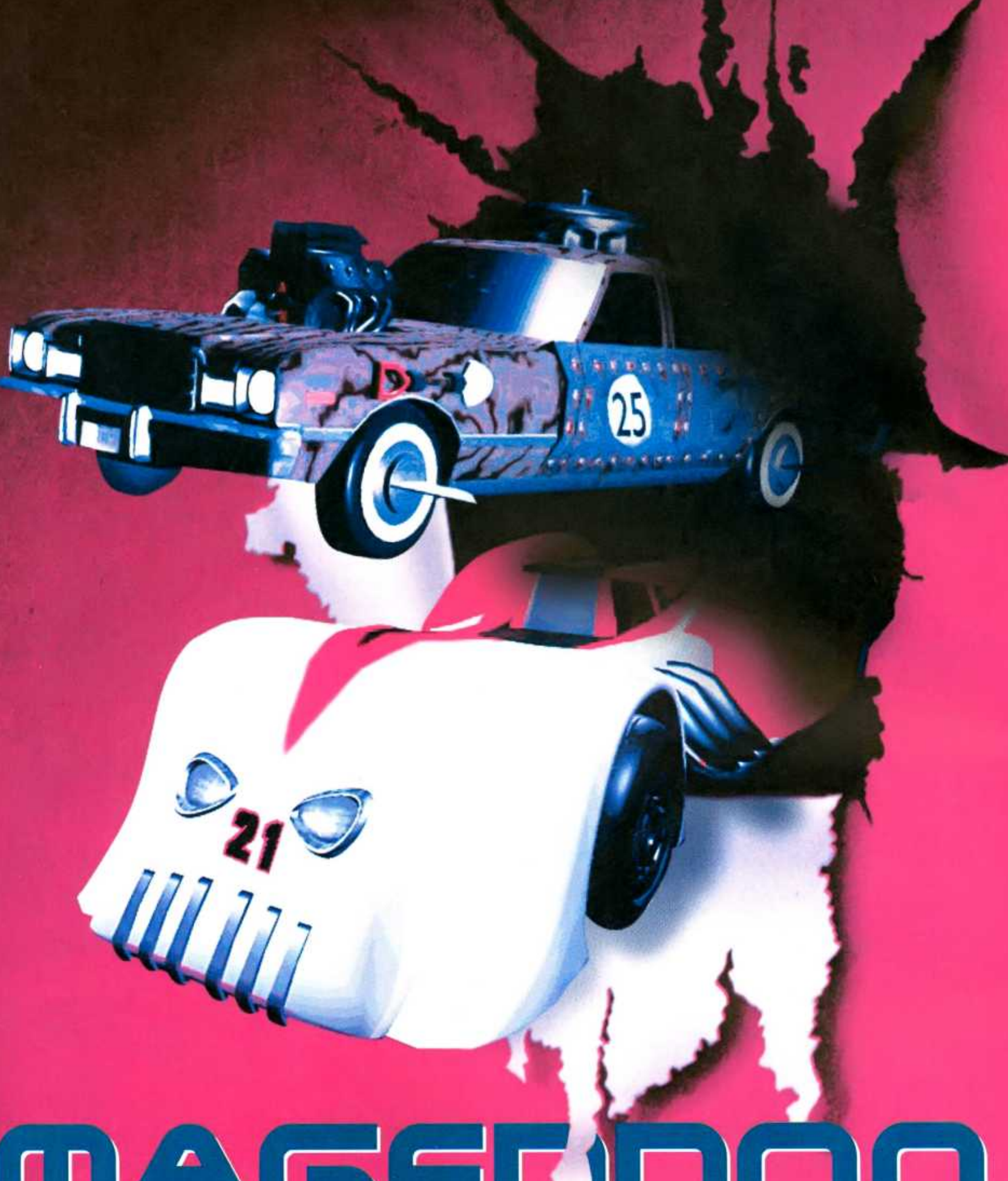
Sieht eigentlich ganz leicht aus, ist aber ziemlich schwer. Die Errichtung von Autoindustrien ist extrem teuer, geben Sie bei der Planung und beim Aufstellen acht. Drei bis vier gut laufende Autoindustrien werden Sie benötigen, um diesen Level erfolgreich beenden zu können.

In der nächsten PC Action liefern wir für Sie die Lösungen der schweren Karrierelevel und die Einzelmissionen nach. Bis dahin wünschen wir Ihnen gute Umsätze.

Hans Schilcher

Auf einen Blick:
- Goodies ohne Ende
- Abzüge in der B-Note
- Fahrtips

Einen harten Brocken für alle PC-Rennfahrer hat SCI mit Carmageddon hingezaubert. Das unglaublich realistische Fahrverhalten der Boliden und die vertrackten Strecken verlangen dem Action-Fan alles ab. Hinzu kommen viele verschiedene Taktiken, Bonusgegenstände und Gimmicks. Wir haben uns für Sie auf die Strecken der Carmageddon-Welt begeben.



CARMAGEDDON

Sie beginnen mit einem einzigen Auto auf der ersten Strecke, der Walzstraße. Es gibt mehrere Möglichkeiten, ein Rennen zu beenden. Fahren Sie alle Checkpoints an (benutzen Sie die Karte!) und absolvieren Sie die vorgeschriebenen Runden. Suchen Sie gar nicht erst die Anzeige für Ihre momentane Position, es gibt sie nicht. Wollen Sie anarchistischer zur Sache gehen, vergessen Sie die Rundenzahl und die Checkpoints (viele der Computergegner tun das ebenfalls)! In den Straßen rasen in der deutschen Version unzählige Androiden herum. Das „Umlegen" dieser Roboter wird belohnt, Sie erhalten sowohl Bonuszeit als auch Punkte und Geld. Fahren Sie zwei oder gar drei unmittelbar hintereinander um, erhalten Sie zusätzlich Boni für Combos, zielsicheres Fahren, Stil und vieles mehr (mehr dazu in den Fahrtips!). Sind alle Roboter zerstört, ist das Rennen ebenfalls beendet. Genauso verhält es sich, wenn Sie alle Gegner außer Gefecht setzen. Zu den drei Schwierigkeitsgraden gibt es nicht viel zu sagen: Der erste Schwierigkeitsgrad „So leicht wie das Abdrängen einer Ente" gibt Ihnen zumeist sogar ausreichend Zeit, um das Rennen zu gewinnen. Die Gegner sind recht harmlos und die Boni leicht zu erreichen. Stufe zwei „Der ganz normale Unfalltag" schränkt die zur Verfügung stehende Zeit schon stark ein, doch auch hier sind sogar noch alle Runden zu schaffen, ohne groß auf Androiden- und Bonusjagd zu gehen. „Härter als das Schmusen mit 'ner Kobra" ist der finale Schwierigkeitsgrad, und wenn Sie das Rennen hier beenden wollen, sollten Sie gezielt auf Androidenjagd gehen. Ohne Aufbesserung Ihres Zeitkontos ist hier kein Staat zu machen. Außerdem sind die Gegner in diesem Level beinhart, und es vergehen kaum ein paar Meter, ohne daß Ihnen jemand in die "Parade" fährt.

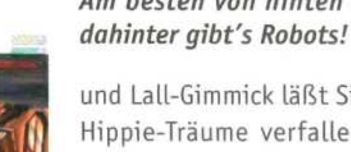
Goodies ohne Ende

Die Straßen von Carmageddon sind voll von Bonustonnen, Robots und Hindernissen. Die meisten der Goodies helfen Ihnen, über die Zeit zu kommen oder Ihr Punkte- bzw. Geldkonto aufzubessern. Doch es gibt auch andere: Der Schadenverstärker läßt die Gegner durch das eigene Metall mächtig verbeult weiterfahren, während die Sofortreparatur eben das tut, was der Begriff aussagt. Was die eingesammelten Objekte genau tun, steht direkt nach dem „Überfahren" derselben auf dem Bildschirm. Des weiteren gibt es die Turbo-Beschleunigung, ein Gimmick, das die Gegner abschaltet (leider nur für einen Moment), ein Hilfsmittel, um unter Wasser zu fahren, eins, um eine Weile unverwundet zu bleiben, aber auch ein Tool, das die lästigen und gut gepanzerten Polizisten fernhält. Die meisten Funktionen halten nur wenige Sekunden, also kämp-





Am besten von hinten starten, dahinter gibt's Robots!



Oftmals schieben zwei Autos zusammen einen Gegner in die ewigen Jagdgründe.

fen Sie nicht um jeden Preis um ein solches Tool. Wesentlich wichtiger sind die Roboter auf den Straßen, sie sorgen für Punkte, Zeit und Geld. Außerdem ist es ganz unvermeidbar, während der Hatz auf Robots auch einige Goodies zu erwischen. Einige Goodies haben immer dieselbe Farbe. So stehen grüne Tonnen stets für Zeitgutschriften. Weitere Hilfsmittel können Ihnen das Leben erheblich erleichtern. So gibt es eine Dose, die alle Androiden auf der Straße festschweißt, so daß sie ein leichtes Ziel sind. Außerdem gibt es ein Tool, um fünf Gratisbergungen zu bekommen, und eines, das alle Androiden in der Nähe Ihres Wagens per Elektroschock zerstört. Fahren Sie einfach in die Nähe eines Robots, und er wird geröstet. Der Lull- und Lall-Gimmick läßt Sie in wirre Hippie-Träume verfallen und ist dem sicheren Fahren genausowenig zuträglich wie der Pinball-Effekt. Wenn wir gerade beim Thema Geld sind: Verpulvern Sie nicht schon vor einem Rennen Ihre gesamte Kohle. Zwar können Sie Ihr jeweiliges Gefährt stets sinnvoll verstärken (bessere Panzerung, besseres Waffensystem), doch wenn Sie im Rennen nicht mehr genug Geld haben, um die notwendigen Schnellreparaturen erledigen zu lassen, wird es ein kurzes Vergnügen. Also, stets Geld zur Seite legen!



Da dreht sich der Magen und freut sich das Konto: Für diesen Stunt gibt es einen Bonus.

Abzüge in der B-Note

Für jede noch so spektakuläre Aktion kennt Carmageddon Sonderboni. So erhalten Sie einen Sonderbonus für Stil, wenn Sie im Rückwärts-Vollspeed einen Androiden „mitnehmen" oder ihn während einer Flugphase erwischen. Punkte für eine tolle B-Note erhalten Sie, wenn Sie seitwärts in Ziele hineinsliden, während es für Crashs, Stürze und Überschläge einen Sonderbonus für den tollen Stunt gibt. Sehen Sie in der Ferne einen Androiden? Dann sollten Sie ihn ins Visier nehmen, denn es gibt auch einen Bonus für Zielsicherheit, genauso wie für das Rammen eines Objektes.

Fahrtips

Gleich zum Start sollten Sie unkonventionell denken: Während beim Signal alle anderen Wagen davonpreschen, sollten Sie den Rückwärtsgang einlegen und einige Meter rückwärts fahren. Bei den meisten Strecken befindet sich hinter der Startgruppe der Wagen eine große Anzahl von Robotern und Bonusgimmicks wie Zeitgewinn. Da es bei Carmageddon nicht um den Start-Ziel-Sieg geht, sollten Sie gar nicht versuchen loszuhetzen, sondern auf den ersten Metern so viele Roboter wie möglich erledigen, um sich ein großes Zeitpolster zuzulegen. Wenn Sie aus der ersten Startreihe losfahren, muß der Startdroide Ihr Ziel sein, er gibt 1000 Punkte. Um aus einer ganzen Reihe zusammenstehender Roboter möglichst viele zu erwischen, fahren Sie mit Highspeed auf die Gruppe zu und ziehen für rund eine Sekunde wenige Meter vor der Gruppe die Handbremse. So stellt sich der Wagen quer, und Sie können durch die hinzugewonnene Breite gleiche mehrere Roboter zerstören. Apropos Handbremse: Mit etwas Übung schaffen Sie es



Das Ende naht, wenn Ihr Auto so aussieht, schnell reparieren!



Liegen Sie auf dem Dach, hilft nur noch eine kostenspielige Bergung. Aus diesem Grund sollten Sie häufig zwischenspeichern, spektakuläre Stunts lassen sich so gefahrlos üben.

Auf einen Blick:
- Crashtest
- Technik
- Die Strecken 1-4
- Die Wagen und ihre Fahrer

nach wenigen Spielen, den Wagen durch sinnvolles (und vor allem sachtes!) Einsetzen der Handbremse sogar am Schleudern zu hindern und den eingeschlagenen Kurs beizubehalten. Die Handbremse ist auf jeden Fall öfter im Einsatz als die Fußbremse. Diese ist im übrigen ziemlich tückisch: Gehen Sie voll in die Eisen und sind auf 0 km/h, legt sich der Rückwärtsgang ein, und Sie beschleunigen wieder. Also Vorsicht! Sie bekommen einen „Netter Versuch, Junge"-Bonus, wenn Sie es schaffen, ein lebloses Objekt wie Briefkästen oder ähnliches in die Luft schleudern und dabei einen Roboter erledigen. Ebenfalls gibt es einen Bonus, wenn Sie einen Frontalzusammenstoß mit einem anderen Auto herbeiführen. Das sollten Sie jedoch nur wagen, wenn Ihr Auto noch halbwegs unversehrt ist, sonst wird die anstehende Reparatur zu teuer. Viele Extrapunkte gibt es auch, wenn Sie einen anderen Wagen in eine Mauer rammen. Heften Sie sich an die Stoßstange des Wagens und „schieben" Sie ihn an. Wenn die Mauer kommt, haben Sie zwei Möglichkeiten: 1. Sie gehen vom Gas, um eigenen Schaden zu vermeiden, während der Gegner in die Wand prallt oder 2. Sie drücken das Gaspedal durch und rammen ihn regelrecht in die Wand. Dadurch wird er nahezu völlig zerstört, und auch um Ihr Auto ist es nicht gut bestellt, doch es gibt eine Menge an Extrapunkten, und das ist es schließlich, was zählt. Sie können ab der Plazierung 75 die zerstörten Autos der anderen Fahrer „stehlen" bzw. übernehmen. Die Autos, die „gestohlen" werden können, sind, nachdem man sie im Rennen hingerichtet hat, zu betrachten. Folgende Autos können übernommen werden: Suppressor, Grunge Buster, Bulldozer, Green Monster Truck, Otis Car, Kranwagen, Twister, Tashita und der Dragster Annihilator. Alle anderen Autos kann man fahren, wenn man auf dem ersten Tabellenplatz steht und auch alle Rennen anwählen kann. Wenn Sie von einem Gegner geschoben werden, geben Sie Vollgas und ziehen Sie die Handbremse, wenn der Motor nichts mehr hergibt, lassen Sie die Bremse los. Die Richtungszeichen an den Strecken können als Rampen mißbraucht werden. Rasen Sie mit hohem Tempo auf sie zu und versuchen Sie sie seitlich zu touchieren, so daß Ihr Wagen in die Luft geschleudert wird. So gelangen Sie oft an eigentlich nicht zugängliche Stellen.



Wendig, aber mit zu wenig Kraft ausgestattet ist der kleine Truck. Mit dem Fahrzeug ist es schwer, die Gegner zu deaktivieren.



Da geht es tief herunter. Für Stürze gibt es Sonderboni.

Crashtest

Nicht nur das Fahren will gelernt sein, nein, auch dem Crashen kommt bei Carmageddon eine große Rolle zu. Wenn Sie einen Gegner möglichst sicher in die Wände schubsen wollen, lohnt sich ein hinterlistiger Angriff von hinten, oder Sie fahren ihm einfach in die Seite. Durch den Seitenangriff ist die Möglichkeit sehr hoch, daß Sie den Gegner in die Luft schleudern und er sich dabei überschlägt. Sehr viele Punkte bringt eine andere Crashtaktik: Der Frontalaufprall läßt Ihr Konto erstrahlen, anschließend kommen Sie aber um die eine oder andere Reparatur nicht herum. Immerhin haben Sie so eine gute Chance, angeschlagene Gegner aus dem Rennen zu boxen. Werden Sie einmal selbst gecrasht, müssen Sie schnell reagieren. Wenn Sie einer der schweren Polizeipanzer beispielsweise an die Hauswände quetschen will, hilft eine hektische Vorwärtsgang-Rückwärtsgang-Taktik. Mit stetem Wechsel der Richtungen (setzen Sie auch die Handbremse als Turnover ein!) entschwinden Sie dem bulligen Gegner.



Je mehr Ziele, desto mehr Punkte. Dieser Megacrash geht ins Geld! Bei den Polizeipanzern müssen Sie vorsichtig sein, die Dinger sind nicht nur sehr stabil, sondern auch erstaunlich schnell und recht wendig.

Technik

Carmageddon wird wohl den meisten Spieler nur als VGA-Game zur Verfügung stehen, denn für den SVGA-Modus sind ein Pentium 166 (besser 200) mit 32 MB und mindestens 2 MB Grafikkarte Pflicht. SCI war sich dessen wohl bewußt, und deshalb ist der High-Resolution-Modus nicht per Mausdruck anwählbar. Sie müssen das Spiel dafür unter DOS mit der Erweiterung „-hires" starten (Beispiel: C:\Programme\carma\carma95.exe -hires). Ruckelt es bei Ihrem 166er schon zu sehr, haben Sie einige andere Möglichkeiten, die Performance zu verbessern. Erst einmal schalten Sie das Vollbild eine „Nummer" kleiner. Dann können Sie noch Details verändern. Stellen Sie die Wagenkomplexität beispielsweise auf niedrig, so müssen Sie ohne schöne Texturen auf den Wagen auskommen. Die Performance verbessert sich dadurch aber nur gering. Wesentlich mehr bringt es, die Schatten auszuschalten und die Wandtexturen auf Mittel zu stellen. Auch die Ausblendung der Szenen hilft enorm. Wird sie herabgesetzt, baut sich das Hintergrundbild im Spiel erst auf, wenn Sie darauf zufahren. Auch auf die Textur des Himmels kann man verzichten, das Spiel ist dann immer noch schön in SVGA zu genießen. Während dieser Games Guide erstellt wurde, war im Internet bereits ein 3Dfx-Patch erhältlich, der jedoch noch nicht mit der deutschen Version des Spiels lief (siehe auch Online-Tips).

Die Strecken

Carmageddon bietet zu viele Strecken, um sie alle ausführlich zu beschreiben, zumal ein kurzer Tastendruck die Übersichtskarte aufruft. Deshalb hier Wissenswertes in Kürze:

1. Walzstraße:

Ein einfacher Kurs mit vielen Androiden.

2. Küstenkreuzfahrt:

6 Checkpoints an der Küste. Achten Sie auf die zerstörten Brücken und springen Sie gerade ab, um die andere Seite zu erwischen.

3. Coole Crashes:

Im Schnee haben Sie viel zu tun. Nach der ersten Kurve warten einige Kühe, die Zeit und Geld einbringen. Vier Runden sind zu absolvieren.

4. Boxen Stop:

Ein leichter Bergwerkskurs, der nur zwei Checkpunkte hat und deshalb easy zu bewältigen ist. Schließlich geht es nur geradeaus.



Auf geht´s! Vor dem Start zoomt die Kamera in die Gerade.



Die Cockpit-Sicht ist mangels Übersicht nicht empfehlenswert.

DIE WAGEN UND IHRE FAHRER

Viele der Wagen haben Extras wie einen Kran oder scharfe Messer an der Stoßstange, doch bedenken Sie, daß es sinnvoller ist, ein wendiges schweres Auto zu haben als einen dicken Klotz. Sie beginnen mit dem Eagle, der Ihnen durchaus gute Dienste leistet. Für die höheren Spielstufen ist er jedoch wenig aufzurüsten, und auch seine Schlagkraft läßt zu wünschen übrig. Traumhaft schnell ist der "Kutter" Lamborghini. Leider hält er sehr wenig aus und überrollt die Kerbs, als wären sie Rampen. Sehr gut ist das Polizeiauto. Es ist sehr schnell, hält viele Macken aus und hat einen Einschlag wie ein Dampfhammer. Unbedingt ausprobieren! Der Jivefunk Cadillac von Otis P. hingegen verhält sich im "Nahkampf" sehr träge und ist schwer zu steuern. Zu langsam ist der Bulldozer. Er richtet zwar eine Menge Schaden an, ist aber zu wenig wendig. Das Auto der Gebrüder Grimmig ist ebenfalls inakzeptabel für die Hatz nach Punkten. Es ist langsam, sehr schwach, dafür aber leicht zu manövrieren. Fazit: Für Einsteiger geeignet! Sehr genial verhält sich Screwie Louies Monster Truck. Er ist sehr schnell, überrollt bei Bedarf gleich mehrere Autos und reißt die Straßenlampen heraus, als wären sie Grashalme. Der Monster Truck ist das Auto für die schweren Level von Carmageddon.

Die Gegner, die Sie im Rennen "treffen" werden, haben es wie ihre Autos ziemlich in sich: Agent Orange ist ein durchgeknallter Ex-Agent, der sehr gewissenhaft bei der Verteidigung seines Boliden zur Sache geht. Wenn Sie ihn auch nur anrühren, wird er Sie den Rest der Rennen jagen. Mit 350 km/h sitzt Ihnen Anti-Schumi in seinen Geländewagen im Nacken, während Mechano-Manni in seinem schwer manövrierfähigen Auto schon einmal ohne Not von allein über den "Jordan" geht. Knut Knautsch fährt mit seinen langsamen Lastern und ist keine große Gefahr. Mit einem gepanzerten Kombi ist Volker Vollgas unterwegs, und für ihn sind alle Gegner Feinde – ohne Ausnahme, also aufgepaßt. Heinz Faust sollten Sie ebenfalls besser aus dem Weg gehen. Mit seinem gutgepanzerten Sportcoupé jagt er Sie durch das Gelände. In einem Tanker ist Feuersturm unterwegs. Sein Laster ist so groß, daß Sie ein Treffen kaum vermeiden können. Die Gebrüder Grimmig sind mit einem säurespuckenden Leichenwagen auf dem Highway unterwegs – unbedingt ausweichen! Bert Bleifuß ist schnell, aber durchaus träge und leicht von hinten zu erwischen, während Harry Halbschlaf brutal auf einen losfährt. Iwan der Schreckliche hat einen Monstertruck unter dem Hintern und ist damit nur sehr schwer zu bezwingen. Setzen Sie auf Überraschungsangriffe von der Seite, eine Taktik, die Sie auch bei Kurt Kasko mit seinen 450 km/h anwenden sollten, wenn Sie ihn denn einholen. In einem Chevi flitzt Opi Simpson durch die Gegend, doch seine nervöse Ader bringt ihn oft in für ihn nachteilige Situationen. Auch Wanda Lust ist keine große Leuchte in Sachen Angriff, hat aber einen schnellen Flitzer unter dem Bleifuß. Weitere Fahrer sind Rudolf Röhr, Psycho-Dackel, Blauer Engel, Berta Härta, Stella O'Hauaha, Donald Drängel, Susi Sonntag, 110-Eddie und Wal Hölla. Der schnellste Fahrer im Feld jedoch ist Walter Hutmann mit seinen 670 km/h in der Spitze. Um ihn zu kriegen, sollten Sie gut gepanzert und mit den besten Fahrkünsten ausgestattet sein.



Auf einen Blick:
- Die Strecken 1-29
- Carmageddon und die Welt
- Der Joystick bringt Freude

5. Betriebsunfall:
5 Runden stehen auf dem Programm. Gleich zum Start sollten Sie den Rückwärtsgang einsetzen, hinter Ihnen stehen zahlreiche Robots.

6. Straße der Schmerzen:
Machen Sie zum Start sehr viele Punkte gut, da die Zeit ansonsten knapp wird.

7. Voll daneben:
Auf der Küstenstraße segelt so mancher Wagen über die Leitplanken. Vier Checkpunkte.

8. Chiller:
Im Skigebiet müssen vier Runden absolviert werden. Verzetteln Sie sich nicht im Innenring des Gebietes!

9. Es war einmal:
Die Bergwerksstadt bietet 500 Androiden auf vier Runden.

10. Ganz tief unten:
Im Bergwerk müssen Sie beim Start ins Wasser eintauchen, fahren Sie unter Wasser langsam, sonst kippen Sie um.

11. Kaufen fahren:
Im Einkaufsviertel gibt es viele Ziele, um gleich zu Beginn den Zeitbonus kräftig auszubauen.

12. Sand im Getriebe:
Am Strand sollten Sie auf Gegnerjagd gehen, da die Strecke sehr anspruchsvoll ist. Tip: Steuern Sie den Wagen in "Weißer Hai-Manier" durchs Wasser, um die Androiden zu erwischen.

13. Dreimal chemisch gereinigt:
Schubsen Sie Ihre Gegner in die Säure rings um die Strecke, und das Rennen ist schnell erledigt.

14. Schwimmflügel ausfahren:
Auf der Kläranlage gibt es in vier Runden wieder viele Gelegenheiten, die Gegner von der Strecke zu drängen. Achten Sie auf die Abkürzung.

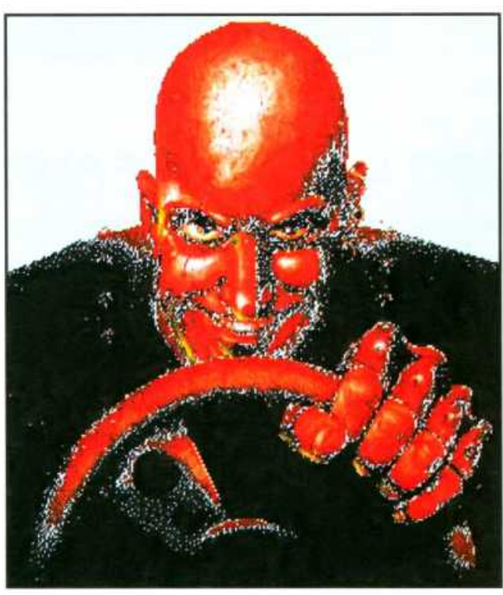
15. Auffahrt zur Hölle:
Hier gilt es, lediglich eine Runde zu überstehen. 610 Androiden sorgen für mächtig Streß und Spaß bei den unterschiedlichsten Ramm-Pirouetten.

16. Betriebsbesichtigung:
Schieben Sie den Rückwärtsgang ein und fahren Sie das Rennen "falsch" herum, um möglichst viele Robots vor Ihren Konkurrenten zu erledigen und so einen dicken Zeitbonus zu haben.

17. Wall Street Crash:
Im Finanzviertel haben Sie vier Checkpunkte vor der Brust, die gleich fünfmal "durchrollt" werden müssen. Also Robots "einsammeln".

18. Wege zum Terror:
"Fliegen" Sie rechts den Berg herunter, da dort durch Kühe und Boni die Zeit aufgestockt werden kann. Dort ist auch ein idealer Platz, um die restlichen Autos aus dem Weg zu räumen.

19. Ausverkauf in Area 51:
In der Bergwerksstadt gibt es nur durch eine Schußfahrt über die Dächer einen Eingang in die Pyramide.



Sind Sie bereit? Mit unseren Tips sollten Ihnen die Haare nicht ausgehen.



Zielsicher:Wenn Sie mit hohem Tempo Robots plätten, hagelt es Sonderboni.

CARMAGEDDON UND DIE WELT

Während in den USA und den meisten anderen Teilen der Welt (Skandinavien, Spanien, Australien) Fußgänger über die Straßen schleichen und Ziel der wildgewordenen Autos sind, gibt es neben der "Blood-Version" (so die offizielle Betitelung) auch noch zwei andere Versionen. In Deutschland beispielsweise rennen Roboter über die Straßen, was den zuständigen Prüfstellen (und auch uns) sicher besser gefällt als die blutige Metzelei, die in unseren Nachbarländern stattfindet. Es gibt jedoch auch noch eine dritte Version: Auf den britischen Inseln und in Italien ist das Ziel der Mordsautos eine Horde von Zombies. Patches der deutschen Version sind im Internet bis Redaktionsschluß noch nicht erhältlich gewesen.



DER JOYSTICK BRINGT FREUDE

Es ist traurig, aber wahr: Mit einem Joystick kommt bei Carmageddon kaum Freude auf. Der "Spaßknüppel" ist kein Ersatz für ein Lenkrad mit Pedalen. Das ThrustMaster T2 ist das optimale Eingabegerät und läßt die Autos traumhaft auf alle Bewegungen reagieren. T2-Lenkräder, die vor dem 18.11.1996 gebaut wurden, benötigen dafür den mitgelieferten Achsenadapter am Joystickport, sonst geht gar nichts. Auch unter DOS macht das Lenkrad Zicken und ist nahezu nicht zur Zusammenarbeit zu bewegen. Also Rennfahrer, benutzt Windows 95! Neben den üblichen Konfigurationen wie Gas, Bremse, Links, Rechts sollten Sie die Handbremse auf eine der beiden Schaltpositionen des am Lenkrad befindlichen Schaltknopfes legen. Die zweite Schaltposition ist dann ideal für den Reperaturmodus, da Sie diesen sehr oft benötigen werden. T2-Besitzer haben zudem noch eine Möglichkeit, wenn Sie die beiden roten Knöpfe am Lenkradchassis zu Hilfe nehmen. Ideal dafür wäre die Belegung mit der zuschaltbaren Karte, da auch sie schnell zur Verfügung stehen muß, um nicht komplett die Orientierung zu verlieren. Haben Sie kein Lenkrad in Ihrem Eingabegerätefundus, tut es zwar auch ein normaler Joystick, doch neben der fehlenden Realitätsnähe haben Sie damit kaum eine Chance in den höheren Spielstufen. Haben Sie also nicht das Glück, zu den "Lenkradfahrern" zu gehören, sollten Sie besser zur Tastatur greifen. Hier gibt es leider ein weiteres Problem mit der Tastenbelegung: In Carmageddon ist es nicht möglich, die Pfeiltasten als Richtungstasten zu belegen, da Carmageddon diese Tasten für das Verstellen der Kameraposition reserviert hat und es keine Möglichkeit gibt, diese Reservierung aufzuheben. Stattdessen empfiehlt sich der Tastenblock als Steuerungsmöglichkeit. Mit ein bißchen "Fingerspitzengefühl" gelingen aber auch Tastaturrennen nach einiger Zeit.

Auf einen Blick:
- Die Strecken 29-35
- Der Blick ins Netz

20. Tunnel der Angst:
Und wieder runter ins Bergwerk. Die drei Runden führen durch sehr enge Gassen, was Ihnen das Manövrieren schwierig machen dürfte. Benutzen Sie die Sprungschanzen, um möglichst viele Stuntboni zu erhalten.

21. Top Gear Trash:
In einem Vorort gibt es nicht viel zu tun. Rattern Sie also Ihre vier Runden herunter und "fliegen" Sie soviel wie möglich, Rampen dazu gibt es genug.

22. Gib ihm Saures:
Bonusfässer en masse gibt es im Säurebecken, wo Sie auch besonders elegant Ihre Gegner "entsorgen" sollten.

23. Anhalter mitnehmen:
Plazieren Sie sich in der Mitte des Starterfeldes und bugsieren Sie gleich nach "Anpfiff" Ihre Gegner über die Klippen des Nationalparks.

24. Stadtfest einmal anders:
Ein Finanzviertel voller Ampeln. In fünf Runden können Sie diese zu fliegenden Werkzeugen Ihrer Zerstörungswut machen, worauf es "Netter-Versuch-Boni" hagelt.

25. Schnittige Stollen:
Nur eine Runde, aber sechs Checkpoints, doch nicht einmal die sollten Sie alle anfahren. Bereits in den Schluchten des Bergwerks sind Ihre Gegner anfällig und können dort aus dem Rennen geworfen werden.

26. Slalom Fatal:
Vier Runden durch einen schnöden Vorort im Schnee. Sie haben wenig Zeit für die sechs Checkpunkte, gehen Sie also erst fleißig auf Robot-Jagd.

27. Höhenangst:
Sechs Runden durch ein Geschäftsviertel in den "Wolken". Schießen Sie gleich rechts von der Plattform herunter, um dort für die knappe Zeit "Nachschub" in Form von Zeitboni einzusammeln.

28. Schöner Schrott:
Ein Säurebecken mit wenigen Robots. Fahren Sie sofort die erste Rampe links hoch und achten Sie auf den Mördersprung zwischen Checkpoint zwei und drei. Mit



Der eisige Untergrund beeinflußt das Fahrverhalten, hier gemäßigt bremsen!



Auch wenn sie nur schwer spielbar ist, die Cockpit-Kamera hält in den verschiedenen Autos einige Überraschungen wie hier die Joystickkamera bereit.

DER BLICK INS NETZ

Unter der Internetadresse http://www.sci.co.uk/carmageddon/index.html findet sich der offizielle Server der Carmageddon-Programmierer SCI, eine gut gepflegte Seite mit täglichen News, Tips und einigen neuen Autos zum Downloaden. Bunter und noch informationsreicher sind die privaten Homepages zum Thema Carmageddon, mittlerweile sehr zahlreich vertreten und zum Carmageddon Web-Ring zusammengeschlossen. Interessante Einstiegsseiten finden sich unter http://www.carmageddon.com, http://ds.dial.pipex.com/david.gawith/karma.shtml oder http://www.geocities.com/SiliconValley/Vista/3025/carma.html. Hier gibts u. a. neue Autos, Streckeninfos, Cheatcodes, Demodownloads, Fragen zu den Autoren des Spiels, Tips und Tricks im Kampf um Punkte und Streckenerfolge und vieles mehr. Außerdem gibt es beinahe unzählige Patches, die es erlauben, die Daten in Carmageddon zu manipulieren.

100 müssen Sie den Sprung dort schon angehen.

29. Strandspazierfahrt:
An der Küstenstraße befinden sich besonders viele Androiden auf den Berghängen, also nichts wie rauf. Ansonsten gibt es viele Möglichkeiten, die gegnerischen Fahrzeuge über die Leitplanken zu "donnern".

30. Operation Wüstensturm:
In der Wüste gibt es viele Sprungschanzen. "Fallen" Sie gleich rechts herunter in die Tiefe, da dort viele Extrapunkte plaziert sind.

31. Rempelei an der Rampe:
Zwar gibt es hier nur zwei Checkpunkte, doch diese müssen gleich 15 mal durchquert werden. Also wieder Roboter einsammeln.

32. Dachdeckers Alptraum:
Polizisten en masse. Versuchen Sie besser, den stark gepanzerten Polizeiautos aus dem Weg zu gehen. Sie haben fünf Runden mit fünf Checks zur Verfügung.

33. Stadtsanierung:
Gleich zwölfmal müssen die vier Checkpunkte im Geschäftsviertel abgespult werden. Ist Ihnen das zuviel Aufwand, konzentrieren Sie sich auf die zahlreich vorhandenen Androiden.

34. Brutalo Beach:
Im Nationalpark haben Sie zwölf Runden Zeit, dem Gegner den Garaus zu machen. Fahren Sie zu Beginn nicht rückwärts, denn da wartet schon ein netter Polizist auf Sie und Ihr Auto. Stürzen Sie in die Tiefe, finden Sie übrigens viele Kühe, um Ihre Zeit aufzupolieren.

35. Rinderwahn:
Die Zeit für die 15 Runden ist sehr knapp, also Rückwärtsgang einlegen und so viele Robots wie möglich erwischen. Nehmen Sie das Rennen erst auf, wenn Sie mindestens vier Minuten Zeit "angesammelt" haben. Den Rest holen Sie sich auf dem Kurs.

Thorsten Seiffert



Earth 2140

Mit dem Hex-Editor verändert man die jeweilige Save-Datei **saveX.dat** je nach gewählter Seite an den folgenden Offsets:

UCS	ED
13E4-13E6 in **ff ff ff**	**0A90-0A92** in **ff ff ff**
13E8-13EA in **ff ff ff**	**0A94-0A96** in **ff ff ff**

Dadurch erhält man jeweils ca. 16 Millionen Geldeinheiten auf sein Konto.

Jörn Bünemann

X-COM: Apocalypse

Cityscape:

Um den Cheatmodus zu aktivieren, muß man bei gedrückter ALT-Taste „ufo cheat" eingeben. Dann sollte das Spiel mitteilen, daß der Cheatmodus aktiviert wurde.

Alt Keypad +	Alle Gegenstände
Alt 0 1 2 3 4 5 6 7	Dimension wird geändert
Alt a	Autosave AN/AUS
Alt b	Basis-Mission
Alt c	UFO stürzt ab
Alt d	Karten-Cheat
Alt f	Basis-Cheat
Alt g	Test der Aliens
Alt m	100.000$
Alt n	Zeigt an, wie viele Aliens in einem Gebäude sind
Alt p	Projekt ist fertig erforscht
Alt q	Alles kann produziert werden AN/AUS
Alt r	Alles kann erforscht werden AN/AUS
Alt s	Overspawn
Alt t	Apocalypse Mission
Alt v	Ufopaedia komplett AN/AUS
Alt x	Jedes Fahrzeug
Alt z	Alle Tube Connections
Alt Esc	Cheats werden ausgeschaltet

Tactical:

Um den Cheatmodus zu aktivieren, muß man bei gedrückter ALT-Taste "tac cheat" eingeben. Dann sollte das Spiel mitteilen, daß der Cheatmodus aktiviert wurde.

Alt f	Lautstärke hoch
Alt g	Lautstärke runter
Alt h	Verstecktes Terrain AN/AUS
Alt i	Gott-Modus AN/AUS
Alt k	Alle Feinde werden getötet
Alt r	Zähler
Alt t	Trainings-Modus
Alt v	Versteckte Einheiten anzeigen
Alt w	Keine Schwerkraft
Alt Esc	Cheats werden ausgeschaltet

Anna Harpf

Vermeer

Wenn Sie eine Plantage gebaut haben, klicken Sie auf den Plantagen-Bildschirm. Hier wählen Sie den Button „Verkaufen" an. Jetzt klicken Sie auf Ihr Haupthaus und klicken bei der Sicherheitsabfrage NEIN an. Das Geld wird Ihnen trotzdem gutgeschrieben. Das Ergebnis sehen Sie aber erst, wenn Sie den Plantagenbildschirm wieder verlassen haben. Diesen Trick können Sie beliebig oft wiederholen.

Wenn Sie sich die Wallstreetinfos oder die Informationen über die anderen Mitspieler nicht jeden Monat leisten können, fahren Sie einfach in die jeweilige Stadt, markieren alle Mitspieler/Wallstreet-Infos und sehen sich die benötigten Informationen an. Wenn Sie jetzt dem Detektiv befehlen, die Mitspieler nicht mehr zu überwachen und die Markierungen bei den Wallstreetinfos entfernen, wird Ihnen nichts berechnet.

Frank Kienast

Formel 1

Man beginnt ein Rennen mit dem Analog-Joystick und fährt ein wenig. Dann geht man mit ESC ins Konfig-Menü und stellt auf Tastatur um. Nun ist das Auto plötzlich zu einer „Mehr-als-600 km/h"-Rakete geworden. Wenn man jetzt die Spoiler noch auf maximalen Anpreßdruck stellt, kommt man in Geraden auf über Mach 2! **Fabian Morck**

Dungeon Keeper

Mit diesem etwas aufwendigen Cheat sollten alle Geldprobleme der Vergangenheit angehören. Kopieren Sie das gesamte Verzeichnis **"KEEPER"** von der CD auf Ihre Festplatte. Im Verzeichnis **"LEVELS"** finden Sie TXT-Dateien (**map00001, map00002** usw.). In jeder dieser Dateien findet sich eine Zeile **START_MONEY**. Hier kann man das Startkapital abändern. Sie sind dabei grundsätzlich **PLAYER0**. Jetzt installieren Sie das Spiel aus dem Verzeichnis auf der Festplatte und können sich ab sofort über den Geldsegen freuen.

Andreas Eichhorn

F-22 Lightning II

Um in der Luft nachzuladen, muß man bei der amerikanischen Version von F22-Lightning II nur die Tastenkombination **Strg, Alt, Shift** und **Einfügen** drücken (nicht auf dem Keypad!). In allen anderen Versionen drückt man statt Einfügen **F2**.

Maria Lochhamer

MDK

In MDK drückt man auf **F1**, um in den Hilfebildschirm zu kommen. Hier kann man die folgenden Codes eintippen. Mit **ESC** oder **Enter** kommt man wieder ins Spiel. Da es einige verschiedene Versionen von MDK gibt, funktionieren nicht alle Codes bei jeder Version.

biggrenade	Zielsuchende Granate
healme	Maximale Gesundheit
holokurtisfun	Dummy
iliketolob	Mörser
ineedabiggun	Gattling
kill	Selbstmord
makemefull	Gesundheit
masterblaster	Gattling
nastyshotthanks	Zielsuchende Granate
tornadoaway	Wirbelsturm
twistandshout	Wirbelsturm

Um unsterblich zu werden, muß man **mdk95.exe** in einem Hexeditor öffnen und die folgenden Offsets abändern:

76487 : 29 90, 76488 : C2 90

Ludwig Storner

CHASM

Drücken Sie im Spiel die **BACKSPACE-Taste** und geben Sie die folgenden Codes ein:

NEW	Startet neues Spiel
RESTART	Startet den Level neu
QUIT	Beendet das Spiel
RECORD	Nimmt eine Demo auf
STOP	Stoppt die Aufnahme bzw. die Demo
START	Startet den Level neu
PLAY	Startet die aufgenommene Demo
KEYS	Alle Schlüssel
WEAPON	Alle Waffen
INVISIBLE	Unsichtbarkeit
ARMOR	200% Rüstung
AMMO	Neue Munition
NEXT MISSION	Nächster Level

André Worms

Fortsetzung aus der letzten Ausgabe

Heroes of Might & Magic II

LISTE DER TROOPS

Knight Troops

00	Peasant
01	Archer
02	Ranger
03	Pikeman
04	Veteran Pikeman
05	Swordsman
06	Master Swordsman
07	Cavalry
08	Champion
09	Paladin
0A	Crusader

Barbarian Troops

0B	Goblin
0C	Orc
0D	Orc Chief
0E	Wolf
0F	Orge
10	Orge Lord
11	Troll
12	War Troll
13	Cyclop

Sorceress Troops

14	Sprite
15	Dwarf
16	Battle Dwarf
17	Elf
18	Grand Elf
19	Druid
1A	Greater Druid
1B	Unicorn
1C	Phoenix

Warlock Troops

1F	Griffin
20	Minotaur
21	Minotaur King
22	Hydra
23	Green Dragon
24	Red Dragon
25	Black Dragon

Wizard Troops

26	Halfling
27	Boar
28	Iron Golem
29	Steel Golem
2A	Roc
2B	Mage
2C	Archmage
2D	Giant
2E	Titan

Undead Troops

2F	Skeleton
30	Zombie
31	Mutant Zombie
32	Mummy
33	Royal Mummy
34	Vampire
35	Vampire Lord
36	Lich
37	Power Lich
38	Bone Dragon

Verschiedene Truppen

39	Rogue
3A	Nomad
3B	Ghost
3C	Genie
3D	Medusa
3E	Earth Elemental
3F	Air Elemental
40	Fire Elemental
41	Water Elemental
FF	Leer

Marco Schmidt

(Fortsetzung in der nächsten Ausgabe!)

CH Force FX

DURCHGESCHÜTTELT



Spiele werden von Jahr zu Jahr immer realistischer: Plötzlich spüren Sie in der Hand den Rückstoß Ihrer Kanone, oder Sie verlieren auf einer unebenen Piste auf einmal die Kontrolle über Ihren ausbrechenden Wagen – spätestens seit der letzten E3 in Atlanta ist Force Feedback in aller Munde.

CH Products gehört zu den Pionieren der neuen Technologie und bringt mit dem Force FX in Deutschland den ersten Force Feedback-Joystick auf den Markt. Ziemlich klobig kommt das Ding daher und verlangt neben dem üblichen Gameport auch noch nach einer freien seriellen Schnittstelle und einem eigenen Stromanschluß, der die im massigen Fuß verborgenen Elektromotoren versorgt. Letztere sind dazu nötig, um bei Spielen, die an das I-Force-Standard-Protokoll angepaßt sind, Kraftimpulse auf den Joystick zu übertragen. Sie ermöglichen Effekte wie plötzliches Rucken (jolt), Schlagfolgen (buffeting), Vibrationen in x- und y-Richtung und gerichtete Gegenkräfte (vector force) und machen die Auswirkungen von Sprungfedern oder die Folgen des Drucks auf einen Auslöser spürbar. Trotz der neuen Technologie bleibt der Force FX abwärtskompatibel und läßt sich auch bei Spielen ohne Force Feedback problemlos einsetzen.

Der Griff des Force FX wurde dem F-16 Falcon-Steuerknüppel nachempfunden. Er bietet zwei Coolie-Hats sowie fünf nicht unbedingt sehr ergonomisch angebrachte Feuerknöpfe und läßt sich mit zwei Stellrädern im Fuß bequem justieren. Leider werden nur Spieler mit ausgesprochen großen Händen den Umgang mit dem Force FX komfortabel finden, und Linkshänder bleiben aufgrund der etwas ungünstigen Button-Anordnung sowieso außen vor.

Eine Frage der Ergonomie

Erfreulich unkompliziert verläuft die Installation des Joysticks unter DOS: Die mitgelieferte Kalibrierungs- und Testsoftware erkannte den Stick auf Anhieb und sorgte mit einer Demonstration der möglichen Effekte schnell für das erste Aha-Erlebnis: Mit Hilfe eines virtuellen Gummibandes schleudern Sie einen kleinen Ball durch die Gegend und können so beispielsweise den Impuls beim Abschlagen, die Schwerkraft, Fliehkräfte und sogar die mehr oder minder straffe Beschaffenheit des Bandes realistisch nachvollziehen.

Windows 95 hingegen wird von CH zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch etwas stiefmütterlich behandelt: Zwar enthält die beigelegte Diskette auch einen Treiber für dieses Betriebssystem, wartet jedoch nicht mit einem benutzerfreundlichen Setup-Programm auf – der Spieler muß hier schon den Weg über die Systemsteuerung gehen. Als gravierender Nachteil erwies sich außerdem, daß sich der Force FX unter Win95 erst installieren ließ, nachdem die Treiber anderer Joysticks und Gamepads entfernt worden waren.

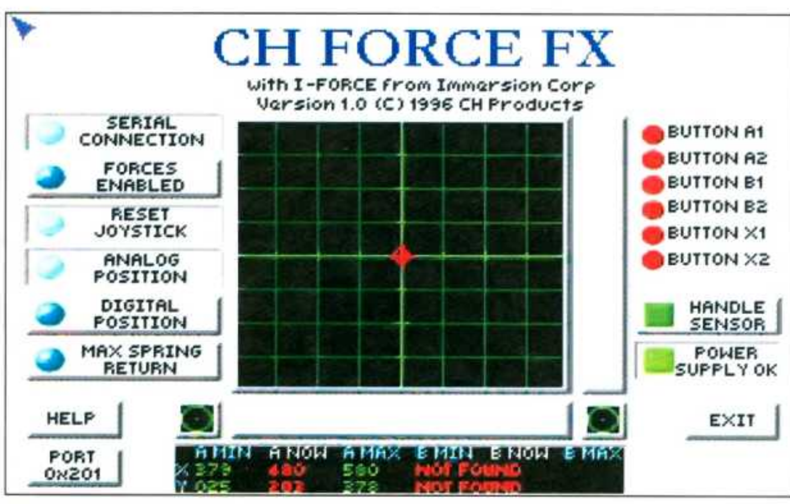
Gute Performance

Noch muß man die Spiele-Titel, die Force Feedback unterstützen, fast schon mit der Lupe suchen. Wieder einmal übernimmt hier u. a. Interplays Descent II die Vorreiterrolle, das bereits ab der Version 1.1 mit der neuen Technologie zusammenarbeitet und damit noch weiter an Attraktivität gewinnt. Es ist lediglich nötig, die Kommandozeile zum Start des Programms um einen kleinen Zusatz zu erweitern, und schon nimmt die Ballerei für Sie im wahrsten Sinne des Wortes handfestere Formen an. Sie haben sogar die Möglichkeit, die Stärke der Impulse, die vom Joystick auf Ihre Hand wirken, individuell einzustellen.

Das Spielgefühl, das CHs Force FX-Joystick bei Descent II vermittelt, kann rundum überzeugen: Gerade in den höheren Schwierigkeitsgraden mit starkem Geg-

CH FORCE FX: DATEN

- *Force Feedback-Joystick nach dem I-Force-Standard*
- *6 integrierte Force Feedback-Effekte (jolt, vector force, x & y vibration, spring, button reflex, buffeting)*
- *alle Effekte in Stärke, Dauer, Richtung und Wiederholrate individuell einstellbar*
- *2 4-Way-Coolie-Hats, 5 Feuer-Buttons, Trigger & Trim-Funktionen*
- *kombinierbar mit CH Pro Throttle*
- *abwärtskompatibel zum CH F-16 Combatstick*
- *Treiber für DOS und Windows 95*
- *Preis: ca. DM 349,95*



Optisch nicht sonderlich ansprechend, aber dennoch effektiv ist das Force FX-Testcenter, mit dem Sie Ihren Joystick prüfen können.

neraufkommen werden Sie ganz schön durchgeschüttelt, und der fein abgestufte Rückstoßeffekt beim Aufschießen von Türen mit unterschiedlich starken Geschossen kommt sehr gut zur Geltung. Trotz aller Ruckelei reagiert der Stick jedoch sehr sensibel auf Ihre Eingaben, so daß trotz allem noch überaus genaue Flug- und Zielmanöver möglich sind.

Sicherlich muß man erst abwarten, bis eine ausreichende Anzahl von Force Feedback-Spielen auf dem Markt ist, bevor man ein endgültiges Urteil über die Leistungsfähigkeit des CH Force FX fällt. Der erste Eindruck macht jedoch auf jeden Fall gehörig Lust auf mehr - wer einmal die Vorzüge eines Force Feedback-Sticks erlebt hat, möchte diese Erfahrung auch künftig nicht mehr missen.

Herbert Aichinger



Anhand von Descent II aus dem Hause Parallax Software verschafften wir uns einen Eindruck vom bemerkenswerten Handling des CH Force FX.



Mit dem unscheinbaren Demo-Programm, das auf der Treiber-Diskette enthalten ist, können Sie erste Erfahrungen mit den erstaunlichen Fähigkeiten des Force FX sammeln.

FORCE FEEDBACK-SPIELE

Die Zahl der Force Feedback-Games wird in den kommenden Monaten rapide ansteigen. Wenn Sie sich genau über die aktuellen Entwicklungen und neue verfügbare Patches informieren wollen, sollten Sie im Internet einmal http://www.force-feedback.com in Augenschein nehmen. Die folgende Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

AH-64A	Eidos Int.	in Planung
Cart Precision Racing	Microsoft	in Planung
Descent II	Parallax Studios	verfügbar
Fighter Duel SE	Philips Media	verfügbar
Flight Simulator 98	Microsoft	in Planung
Flying Nightmares 2	Eidos Int.	verfügbar
Jet Fighter III	Mission Studios	verfügbar
Need for Speed SE	Electronic Arts	verfügbar
Outlaws	LucasArts	in Planung
Red Baron 2	Sierra	verfügbar
Rocket Jockey	Rocket Science	in Planung
Silent Thunder	Sierra	verfügbar
Unnecessary Roughness	Accolade	verfügbar

CD-Writer

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Spitzenklasse				
CD-R50S	TEAC	1098,-	Mai 97	82%
Oberklasse				
Spressa 960	Sony	798,- (intern)	Apr 97	77%
Super Store 6020	Hewlett Packard	899,- (intern) 1.049,- (extern)	Apr 97	73%
CDD 2600	Philips	798,- (intern)	Apr 97	72%
Mittelklasse				
Dual Port CDR-2-4	Freecom	1.472,- (extern)	Apr 97	68%
CR-2600 TE	Mitsumi	790,- (intern)	Apr 97	65%

Monitore

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Multisync P750 (17")	NEC	1.999,-	Dez 96	94%
Diamond Pro 87 TXM (17")	Mitsubishi	1.728,-	Dez 96	92%
Flex Scan T57S (17")	EIZO	1.999,-	Dez 96	91%
Absolute Spitzenklasse				
Highscreen 17D (17")	Vobis	1.399,-	Dez 96	87%
Multiscan 20 sfII (20")	Sony	2.899,-	Dez 96	87%
2185XE (21")	CTX	2.299,-	Dez 96	86%
Spitzenklasse				
Vision Master 21 Pro (21")	Iiyama	2.595,-	Apr 97	84%
Multiscan 17sfII (17")	Sony	1.599,-	Dez 96	82%
Oberklasse				
Syncmaster 17GLsi (17")	Samsung	1.699,-	Dez 96	78%
Studioworks 78T (17")	Goldstar	1.399,-	Dez 96	77%
17 MVX Pro2 (17")	Hitachi	1.198,-	Dez 96	77%
Vision Master 17 (17")	Iiyama	2.495,-	Apr 97	75%

3D-Grafikkarten

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung 3D	(2D)
Referenzklasse					
Monster 3D	Diamond	449,-	Jan 97	96%	(-)
Righteous 3D	Orchid	499,-	Jan 97	96%	(-)
Apocalypse 3D	Videologic	380,-	Jan 97	90%	(-)
Absolute Spitzenklasse					
3D Blaster PCI	Creative Labs	449,-	Jan 97	85%	(78%)
Spitzenklasse					
Mystique	Matrox	279,-	Apr 97	80%	(89%)
Oberklasse					
3D Expression PV2TV	ATI	329,-	Jan 97	76%	(84%)
3D Turbo PC2TV	ATI	499,-	Jan 97	57%	(81%)
Mittelklasse					
Victory 3D	Elsa	329,-	Jan 97	63%	(81%)
Stealth 3D 2000	Diamond	299,-	Nov 96	63%	(81%)
Media 3D	Miro	349,-	Nov 96	60%	(78%)

2D-Grafikkarten

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Lightspeed 128 Video	STB Systems	340,-	Sep 96	94%
Grafix Star 600	Videologic	299,-	Sep 96	92%
Spitzenklasse				
Gala Vision 64	Gala Multimedia	199,-	Sep 96	80%
Oberklasse				
Silverstone	Pine	120,-	Sep 96	79%
Winner 1000 Trio/V	Elsa	298,-	Sep 96	76%
Powergraph 64 V	STB Systems	215,-	Sep 96	76%
Mittelklasse				
Graphics Blaster MA302	Creative Labs	299,-	Sep 96	66%
9 FX Motion 331	Number Nine	369,-	Sep 96	66%
Phantom 64	Genoa	150,-	Sep 96	60%

CD-ROM-Laufwerke

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Spitzenklasse				
CDR-8130	Hitachi	248,-	Mai 97	82%
DR-A12x	Pioneer	285,-	Mai 97	81%
Oberklasse				
CD-516E	Teac	299,-	Mai 97	78%
CDU 511	Sony	298,-	Mai 97	77%
CDR-1600	NEC	249,-	Mai 97	75%
XM-6002B	Toshiba	298,-	Mai 97	74%
FX140	Mitsumi	298,-	Mai 97	73%
Mittelklasse				
FX120	Mitsumi	269,-	Mai 97	67%

SCSI-CD-ROM-Laufwerke

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Oberklasse				
PX-83CS	Plextor	650,-	Nov 96	66%
CDR-1410	NEC	349,-	Nov 96	61%

DVD-Laufwerke (Leistung beim Lesen von CD-ROMs)

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Mittelklasse				
GD-1000	Hitachi	398,-	Mai 97	60%
Standardklasse				
PC-Card DVD-ROM	Freecom	1242,-	Mai 97	53%

Soundkarten mit Wavetable-Synthesizer

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung für Spiele	Musik
Referenzklasse					
Maxi Sound 64 Homestudio	Guillemot	419,-	Mär 97	94%	85%
Maxi Sound 64	Guillemot	339,-	Mär 97	90%	82%
Maestro 32/96	Terratec	499,-	Mär 97	90%	82%
Absolute Spitzenklasse					
ASB 64 Wave Pro 4D	Adlib	249,-	Mär 97	88%	80%
Tropez Plus	Turtle Beach	499,-	Mär 97	87%	81%
Soundblaster AWE 64 Gold	Creative Labs	449,-	Mär 97	85%	85%
Spitzenklasse					
Soundscape Elite	Ensoniq	399,-	Mär 97	81%	82%
Ultra Sound Extreme	Gravis	399,-	Mär 97	80%	72%
Soundblaster AWE 64 Gold	Creative Labs	329,-	Mär 97	80%	83%
Oberklasse					
Maxi Sound 32 Wave FX	Guillemot	249,-	Mär 97	78%	65%
TBS 2001	Turtle Beach	329,-	Mär 97	77%	66%
Ultrasound PnP Pro	Gravis	299,-	Mär 97	76%	64%
Vivo 90	Ensoniq	199,-	Mär 97	75%	65%
Hypersound 32/1 Wave	Pearl	99,-	Mär 97	70%	40%
Mittelklasse					
Pinnacle	Turtle Beach	999,-	Mär 97	60%	95%
Ultrasound PNP Pro	Gravis	249,-	Mär 97	62%	43%
Mega Wave Gold	Pine	120,-	Apr. 97	68%	42%

Joysticks

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Absolute Spitzenklasse				
Eagle Max	Actlab (Profisoft)	99,-	Mär 97	88%
Firebird 2	Gravis	149,-	Nov 96	86%
Spitzenklasse				
Squadron Commander	Quick Shot	149,-	Nov 96	84%
F-15E Talon	Suncom	119,-	Nov 96	84%
F-16 FLCS	Thrustmaster	289,-	Nov 96	84%
F-16 Combat Stick	CH Products	139,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
Thunderbird	Gravis	99,-	Nov 96	78%
Acemaster 18 MX-830	Saitek	79,-	Nov 96	76%
PC Terminator	Logic3	89,-	Nov 96	74%
SV 241 PC Flight Force Pro	Interact	69,-	Nov 96	72%
PC Dominator	Logic3	79,-	Nov 96	72%

Gamepads

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Gamepad Pro	Gravis	59,-	Nov 96	96%
Spitzenklasse				
Team Sports Set (2 Pads)	Gravis	199,-	Nov 96	84%
PC Powerpad Pro	Interact	49,-	Nov 96	84%
Megapad XII	Saitek	35,-	Nov 96	84%
Hurricane	Joysoft	120,-	Nov 96	80%
PC Master Pad	Logic3	40,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
PC Explorer Pad	Logic3	35,-	Nov 96	78%
Thunderpad	Logitech	39,-	Nov 96	74%
Dread	Alfa Data	39,-	Nov 96	72%
PC Powerpad	Logic3	25,-	Nov 96	70%

Lenkräder und Pedale

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
F1-Sim	Zye (Profisoft)	549,-	Mär 97	96%
Formula T2 (L+P)	Thrustmaster	239,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Pro Pedals (P)	CH Products	190,-	Nov 96	85%
Spitzenklasse				
Grand Prix 1 (L)	Thrustmaster	179,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
Pedals (P)	CH Products	120,-	Nov 96	78%
Multi Gamestation (L+P)	Pearl	89,-	Nov 96	70%

3D Controller

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
SpaceOrb 360	Spacetec	89,-	Nov 96	90%
Spitzenklasse				
Wingman Warrior	Logitec	149,-	Nov 96	82%
Oberklasse				
Sidewinder 3D	Microsoft	110,-	Nov 96	78%

Schubregler mit Waffenkontrollsystem

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
F-16 TQS	Thrustmaster	309,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Pro Throttle	CH Products	199,-	Nov 96	88%
Spitzenklasse				
Throttle	CH Products	139,-	Nov 96	84%
Oberklasse				
Mark II Weapon Control System	Thrustmaster	229,-	Nov 96	78%
PC Flight Force FCS	Interact	79,-	Nov 96	70%

V34 Plus Modem

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
OfficePorte 33.6 (PC Action Empfehlung)	Microcom	333,-	Jan 97	94%
Microlink 33.6TQV	Elsa	359,-	Jan 97	93%
RalleyCom 336 (PC Action Preis-Tip)	Computime	249,-	Jan 97	93%
Sportster Voice 33.6	US Robotics	348,-	Jan 97	90%
Absolute Spitzenklasse				
Supra Express 336e Sp	Diamond	379,-	Jan 97	88%
Multi Modem ZDX33.6	Multitech	279,-	Jan 97	86%
Spitzenklasse				
V.34 3314 TVQE extern	Pearl	179,-	Jan 97	84%

Aktivlautsprecher

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Mediamate Computer Speaker	Bose	598,-	Feb 97	93%
MA-20	Roland	450,-	Feb 97	92%
MA-8	Roland	179,-	Feb 97	91%
Absolute Spitzenklasse				
YST-M20 DSP	Yamaha	169,-	Feb 97	87%
SAM 45A	Quadral	229,-	Feb 97	87%
Dynamic Soundwave 240 3D (PC Action Preis-Tip)	Trust	79,-	Feb 97	85%
MM45	Magnat	199,-	Feb 97	85%
Spitzenklasse				
SRS-PC71	Sony	200,-	Feb 97	84%
Wavemaster 240	Escom	79,-	Feb 97	82%
Oberklasse				
Creative Speakers SBS 380	Creative Labs	149,-	Feb 97	78%
Dynamic 180 Watt Aktiv	Pearl	129,-	Feb 97	75%
Soundsystem PS-56	Typhoon	79,-	Feb 97	74%
YST-M5	Yamaha	99,-	Feb 97	74%
SRS-PC51	Sony	120,-	Feb 97	74%
SB 280	Logic3	199,-	Feb 97	74%
SV 732 Aerospace Extreme	Datalux	79,95	Feb 97	72%
Highscreen AX-1000	Vobis	69,-	Feb 97	71%
Mittelklasse				
Dynamic Soundwave 20	Trust	39,-	Feb 97	69%
SB 225	Logic3	69,-	Feb 97	66%
SRS-PC21	Sony	55,-	Feb 97	65%
Creative Speakers CS 100	Creative Labs	39,-	Feb 97	60%
Soundbooster-Konsole	Pearl	99,-	Feb 97	60%
Unterklasse				
Soundsystem PS-102	Typhoon	29,-	Feb 97	56%
SV 810 Sound Link	Sound Link	59,95	Feb 97	54%

Subwoofersysteme

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Acoustimass MM Speaker System (PC Action Empfehlung)	Bose	1.700,-	Feb 97	96%
Absolute Spitzenklasse				
SB 300	Logic3	399,-	Feb 97	88%
SV 725 Aerospace Beta	Sound Link	249,-	Feb 97	88%
Spitzenklasse				
MM60	Magnat	299,-	Feb 97	84%
Oberklasse				
Dynamic Soundwave 1000 3D	Trust		Feb 97	78%

Subwoofer

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
SAM-SUB 100 WS	Quadral	498,-	Feb 97	92%
Absolute Spitzenklasse				
YST-MSW10	Yamaha	249,-	Feb 97	85%

DIE KLASSIFIZIERUNG

Referenzklasse ....ab 90%	Oberklasse 70%-79%
Absolute Spitzenklasse 85%-89%	Mittelklasse 60%-69%
Spitzenklasse 80%-84%	Unterklasse ....bis 59%



Der Preis-Tip der Redaktion geht an das Produkt mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis.



Die Empfehlung der Redaktion steht für die jeweils leistungsstärksten Produkte einer Gruppe.

SPIELEINDEX



Damit hatte nun wirklich keiner gerechnet, aber Technologie-Freak Christian M. muß sich ja immer sofort alles Neue unter den Nagel reißen: Diesmal war's ein Force Feedback-Joystick, der den PCA-Redakteur durch unsachgemäße Behandlung für einige Zeit ans Krankenbett fesselte.



Noch grinst er, der Herbert! Aber nachdem sein Kollege einen Außenbandriß erlitt, hält nun er die tückische Force Feedback-Technologie in den Händen. Mal sehen, wie seine mürben Knochen auf die Schockwellen reagieren. In Wirklichkeit war der Herr Müller ja auch mal wieder zu eifrig beim Basketballspielen.

Christian Müller

„Rollenspiele sind zwar nicht gerade mein allerliebstes Genre, aber wenn es sich um ein solches Mammutprojekt, wie Westwoods Lands of Lore 2 handelt, verfällt wirklich jeder dem Fantasyreich. Also: Gehabt Euch wohl Ihr edlen Recken!"



Christian Bigge

„Auf Wiedersehen Sommerloch- nein, vielleicht besser auf Nimmer-Wiedersehen. Was die E3 versprochen hat, beginnen die Hersteller noch etwas zögerlich einzuhalten. Diesmal fiel die Entscheidung zwischen Constructor, Anstoss 2 und Twinsens Odyssee schon schwer, doch es wird noch schlimmer - nein, besser!"

Herbert Aichinger

„Vor nicht allzulanger Zeit dachte ich noch, Force Feedback könnte eine ähnlich kurzlebige Angelegenheit werden wie damals die VR-Helme. Die ersten ausgiebigen Tests belehrten mich jedoch sehr schnell eines Besseren - nie mehr Descent II ohne Force Feedback!"



Alexander Geltenpoth

„Wenn die Zukunft der rundenbasierten Strategiespiele wie Imperialismus und Incubation aussieht, schätze ich mich glücklich, hauptsächlich dieses Genre betreuen zu dürfen. Beide auf Ihre Weise innovativ und abwechslungsreich."

IN LETZTER MINUTE

DARK EARTH

Kalistos stimmungsvolles Action-Adventure unter der PCA-Rätsellupe.



NHL 98

Electronic Arts neuer Griff nach dem Stanley-Cup vor dem PCA-Kampfgericht.





FORMEL 1 ´97

Psygnosis 3D-beschleunigtes Rennspiel in der PCA-Boxengasse.

AUSSERDEM...

Spieletips zu Constructor, F-16 Fighting Falcon, Warlords 3, Little Big Adventure 2, Betrayal at Antara, Imperialismus u.v.m.

Die nächste PC Action erscheint am 17. September

... die Schlacht geht weiter!



Insgesamt 70 neue EARTH-Missionen
+ 50 Single-User Missionen
+ 20 Netzwerkmissionen

Upgrade-Patch zum Spiel
+ Jetzt einstellbarer Schwierigkeitsgrad (EASY, NORMAL, PROFI)
+ Neuer Soundtrack + Musik-Video (MPEG)

Das Original Mouse-Pad EARTH 2140

29,95 DM
Unverbindliche Preisempfehlung



VERPASST?

ZU SCHWER?





Der Strategie-Hammer!
50 spannende Missionen, SVGA Grafik, Stereo-Sound, erstklassige KI, netzwerkfähig und und und...

49,95 DM
Unverbindliche Preisempfehlung

Das offizielle Lösungsbuch
Lösungen zu allen Missionen, perfekter Einsatz der Waffensysteme, Kampf um Ressourcen und und und...



Ausgabe 7/97
»Earth 2140 sollte jeder anspruchsvolle PC-Stratege auf der Festplatte haben. Höchstwertung: 5 Sterne«
★★★★★



Ausgabe 6/97
»Die „Earth 2140“ Konkurrenten müssen sich ganz schön warm anziehen. Wertung: Solo 83%, Multi 84%«



Ausgabe 11/97
»Qualität: GUT Preis-Leistung: GUT«

GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare

http://www.topware.com


Meine erste
Milliarde
war die
schwerste!
Die strategische Wirtschafts-simulation in Echtzeit!
Sechs verschiedene Industriezweige – über 30 Produkte. Erfolgreiches Management ebnet Ihnen den Weg an die Spitze Ihres Konzerns. Die Hindernisse: bis zu drei mächtige Widersacher und Schwankungen des Marktes. Doch solche Dinge sind Peanuts für Sie – schließlich zählt nur der Duft des Geldes!
DER INDUSTRIE GIGANT
Erstklassige Referenzen:
„...todschicke Grafik...üppige Ausstattung...ein Pflicht-kauf für Fans." Petra Maueröder – PC Games 8/97
„Der Industriegigant wird...in Sachen Popularität zur Spitze des Genres gehören." Joachim Nettelbeck – PC Joker 8/97
„...komplex, logisch und dennoch überschau-bar...bietet wochenlange Motivation auf sehr hohem Spielniveau. Mehr davon!" Christian Bigge – PC Action 8/97
„Der Industriegigant ist ein rundum gelungenes Software – Debüt, mit großartiger Spieltiefe!" Ralf Adam – Power Play 8/97
1609
S4-TM
Spielend Millionär!
PC CD-ROM
JoWooD Productions
Komplett in Deutsch für WIN 95
–JETZT IM HANDEL–
Exklusiv-Vertrieb Österreich
DYNAMIC SYSTEMS
Exklusiv-Vertrieb Deutschland und Schweiz
BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de
VK&K, Frankfurt